

**UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

FLAVIO PADOVANI

**INOVAÇÕES DOS QUADRINHOS AUTORAIS BRASILEIROS NO
AMBIENTE VIRTUAL**

**São Caetano do Sul
2015**

FLAVIO PADOVANI

**INOVAÇÕES DOS QUADRINHOS AUTORAIS BRASILEIROS NO
AMBIENTE VIRTUAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de concentração: Comunicação e inovação

Linha de pesquisa: Linguagens na comunicação: mídias e inovação

Orientador: Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos

**São Caetano do Sul
2015**

Ficha Catalográfica

P138i

Padovani, Flavio

Inovações dos quadrinhos autorais brasileiros no ambiente virtual / Flavio Padovani. -- São Caetano do Sul: USCS-Universidade Municipal de São Caetano do Sul, 2015.

93 p.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos

Dissertação (mestrado) - USCS, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2015.

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Ambiente Virtual. 3. Produção Autoral. 4. Allan Sieber/André Dhamer. 5. Inovação. I. Santos, Roberto Elísio. II. Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.

REITOR DA UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
Prof. Dr. Marcos Sidnei Bassi

Pró-Reitora de Pós-Graduação e Pesquisa:
Profa. Dra. Maria do Carmo Romeiro

Gestor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação:
Prof. Dr. Herom Vargas Silva

Dissertação defendida e aprovada em ____/____/____ pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos (orientador)

Prof. Dr. Laan Mendes de Barros (Unesp)

Prof. Dr. João Batista Freitas Cardoso (USCS)

Agradecimentos

À minha família, no sentido mais abstrato possível.

Especialmente para meu pai, que saiu deste plano de existência consciente de que haveria um término para este trabalho. Mesmo ausente, a ele o ofereço, o que é pouco se considerados as contribuições que ele deu à minha vida e seu impacto sobre ela.

À minha mãe, Bella Padovani, suporte de todos os meus anseios.

À Paula e ao Sergio Micelli, minha irmã e cunhado: a ela por me apoiar sempre, e a ele por me dar os puxões de orelha necessários.

Aos meus sobrinhos, Arthur e Felipe, que representam o que de mais concreto se pode esperar de felicidade.

Ao meu irmão, Kei Kamishige, sem o qual nenhuma jornada seria possível ou valeria a pena.

Ao Ingo Stramm, pelas iluminadas discussões a respeito dos mais variados temas.

Ao Danilo Valeta, por me apresentar a ideia do projeto e me cobrar constantemente acerca dele, e ao Guilherme Mesquita, pela constante presença nos mais variados aspectos.

Ao Fabinho Tabarelli, pelas orientações de vida.

Agradeço principalmente ao Juan Droguett, responsável por meu interesse pelo encantador campo de estudo que é a Comunicação, o que o fará presente em qualquer produção futura nessa área em que eu venha a me aventurar. Não fosse o talento dele para ensinar e orientar, nenhum passo meu nesse campo teria sido possível.

Aos professores da USCS que me acompanharam nesta jornada, em especial ao João Baptista, pelo encantamento, simplicidade e talento demonstrados ao lecionar semiótica.

Ao meu orientador, Roberto Elísio dos Santos, que apontou os caminhos e que teve infinita paciência para suportar minha dislexia espaço-temporal.

Por último, agradeço à Vivian Lourenço, minha *companion*, que de tão importante foi a única a ganhar essa alcunha em minha vida. Obrigado pela paciência, pela compreensão e principalmente pelo carinho.

Resumo

Esta dissertação tem como objetivo principal identificar e analisar as temáticas das histórias em quadrinhos (HQs) que tratam dos assuntos sociais mais candentes e em pauta na atualidade. Dos quadrinistas que têm feito história, destacam-se Allan Sieber e André Dahmer, que aparecem no cenário midiático da internet como dois ícones desse tipo de produção para domínios virtuais. O estudo originou-se do intuito de analisar o fenômeno da passagem de um suporte para outro, aspecto que constitui uma grande inovação dessa linguagem. A problematização surge da transformação operada no veículo pelo interesse de informar e comunicar às massas. Metodologicamente, fizemos um levantamento teórico a respeito da produção de HQs e da produção dos autores mencionados, além de selecionarmos quadrinhos conforme as temáticas “cotidiano”, “relacionamento”, “religião”, “política” e “preconceito”, analisando-as de acordo com as categorias básicas da comunicação desse tipo: imagem, texto e mensagem. Dessa forma, o primeiro capítulo aborda as principais mudanças das HQs no decorrer do tempo, e o segundo traça a história das HQs no Brasil, recortando a contribuição dada por Sieber e Dahmer. Por fim, analisamos tiras desses dois autores que tratam dos temas escolhidos para o debate, deixando manifestas suas críticas latentes oferecidas para o público espectador e leitor de HQs.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos, ambiente virtual, produção autoral, Allan Sieber, André Dahmer, inovação.

Abstract

This thesis aims to analyze the thematics of comics that verse about social and current subjects. Among the artists that have made history, we highlight Allan Sieber and André Dahmer, two creators that figure on the mediatics scene of the Internet as icons of production aimed for digital environments. The study originated from the intention of analyzing the phenomenon of passage from one medium to another, which is a great innovation of this language. The problematization appears from the transformation that takes place between medias in their wish to inform and communicate to the masses. Methodologically, there was a theoretical research about the production of comics and the production of the authors mentioned above; comics were selected according to themes 'everyday life', 'relationships', 'religion', 'politics' and 'discrimination', analyzed according to the basic categories of this kind of communication: image, text and message. Thereby, the first chapter concerns the main changes comics suffers as time passes, and the second traces the history of comics in Brazil, highlighting the contribution given by Sieber and Dahmer. At last, we analyses comic strips of the two authors that concern the themes we have chosen to the debate, clarifying its latent criticism as offered to the comics readers.

Keywords: Comic, virtual environment, authorial production, Allan Sieber, André Dammer, innovation.

Lista de gráficos e figuras

Gráfico 1 – A cauda longa	33
Figura 1 – <i>Jardim das Delícias</i> , de Hieronymus Bosch, 1508.	15
Figura 2 – Vinheta desenhada por Robert Crumb.....	18
Figura 3 – Expressões fisionômicas nos quadrinhos (EISNER, 2001, p. 110).....	20
Figura 4 – A sequencialidade da narrativa dos quadrinhos (McCloud, 2005, p. 20).	21
Figura 5 – Tira desenhada pelo cartunista Laerte.....	26
Figura 6 – Página da história <i>The Yellow Kid and His New Phonograph</i> , publicada em 1896.	27
Figura 7 – Cartum de Quino formado por oito sequências.....	28
Figura 8 – Capa da edição americana de <i>Batman: Digital Justice</i>	41
Figura 9 – Trabalho de Rafael Sica veiculado no dia 02 de outubro de 2009 em <i>blog</i>	48
Figura 10 – História em quadrinhos desenhada por Angelo Agostini.....	51
Figura 11 – Capa do <i>Almanaque do Tico-Tico</i> , que era lançado anualmente.....	52
Figura 12 – Personagens idealizados por Henfil.	55
Figura 13 – O humor comportamental no trabalho de Laerte.....	56
Figura 14 – Tira de humor publicada no <i>site Jovem Nerd</i> em 05 de outubro de 2011.	59
Figura 15 – Desenho de Robert Crumb.	62
Figura 16 – Tirinha publicada por Allan Sieber.....	63
Figura 17 – Tirinha autobiográfica de Allan Sieber.....	63
Figura 18 – Desenho de Allan Sieber faz referência, na camisa do personagem, ao <i>site Malvados</i> , de André Dahmer.	64
Figura 19 – Postagem de 2014 do <i>blog</i> de Allan Sieber.	65
Figura 20 – Postagem de 2014 do <i>blog</i> de Allan Sieber.	66
Figura 21– Publicação de Allan Sieber em <i>blog</i>	67
Figura 22 –Tira de Allan Sieber sobre liberdade de expressão.....	68
Figura 23 – Recorte do <i>site Malvados</i> , de André Dahmer.....	69
Figura 24 – Tirinha de André Dahmer publicada no <i>site Malvados</i>	70
Figura 25 – Tirinha autobiográfica de André Dahmer.....	71
Figura 26 – Recorte de publicação de André Dahmer no <i>Facebook</i>	72
Figura 27 – Recorte de publicação de André Dahmer no <i>Twitter</i>	73
Figura 28 – Tirinha publicada por Allan Sieber em seu <i>blog</i>	74
Figura 29 – Tirinha publicada por André Dahmer no <i>site Malvados</i>	76
Figura 30 – Cartum publicado por Allan Sieber em seu <i>blog</i>	78
Figura 31 – Tirinha publicada por André Dahmer no <i>Facebook</i>	79
Figura 32 - Tirinha publicada por Allan Sieber em seu <i>blog</i>	81
Figura 33 – Tirinha da série <i>Apóstolos</i> , publicada por Dahmer no <i>site Malvados</i>	82
Figura 34 – Tirinha publicada por Allan Sieber em seu <i>blog</i>	84
Figura 35 – Cartum publicado por Dahmer no <i>Facebook</i>	85
Figura 36 – Tirinha publicada por Allan Sieber em seu <i>blog</i>	86
Figura 37 – Tirinha publicada por Dahmer no <i>Facebook</i>	87

Sumário

1. Introdução	10
1.1 Origem do estudo	10
1.2 Problematização	11
1.3 Objetivos	12
1.4 Justificativa do estudo.....	12
1.5 Metodologia	13
1.6 Delimitação do estudo	13
1.7 Vinculação com a linha de pesquisa	13
1.8 Estrutura da dissertação	14
2. Mudanças das HQs na atualidade	15
2.1 Estética e narrativa dos quadrinhos	16
2.2 HQs e mídia digital	30
2.3 Produções comercial e autoral	36
3. A história das HQs no Brasil	50
3.1 Percurso das histórias em quadrinhos no Brasil	50
3.2 Allan Sieber	61
3.3 André Dahmer	68
4. Análise das HQs de Sieber e Dahmer categorizadas por temáticas recorrentes	74
4.1 Cotidiano	74
4.2 Relacionamento	77
4.3 Religião	81
4.4 Política	83
4.5 Preconceito	86
5. Considerações finais	89
Referências	91

1. Introdução

O estudo “Inovações dos quadrinhos autorais brasileiros no ambiente virtual” nasceu de um projeto de pesquisa sobre histórias em quadrinhos (HQs) e a contribuição de André Dahmer. No decorrer do trabalho vieram à tona, em primeiro lugar, as mudanças operadas no formato dessas histórias e a contribuição de Allan Sieber, elementos que foram assimilados pelo Programa de Mestrado em Comunicação da USCS e pela linha de pesquisa 2, “Linguagens na comunicação: mídias e inovação”. Em um segundo momento, chamou a atenção a passagem do registro impresso das HQs para os suportes de veiculação na internet, e selecionamos autores mais próximos da produção da atualidade.

Esta introdução aborda a origem do estudo, configurado de acordo com a evolução da produção de HQs; a problematização dos avanços da tecnologia e da popularização dos meios interativos; o objetivo de identificar e analisar as temáticas contemporâneas das HQs; e a escolha de Sieber e Dahmer como representantes diretos de tal inovação.

A principal contribuição deste estudo é destacar historicamente esses críticos da mídia impressa que hoje veiculam sua produção na internet, com notório alcance no contexto da cultura de massa.

Os procedimentos metodológicos incluíram um levantamento de abordagens das linguagens das HQs. A pesquisa circunscreveu-se a dois autores que, por seu estilo, transcendem o campo emergente no domínio virtual. O vínculo com o programa da USCS se dá tanto na área de concentração como na linha de pesquisa, sobre inovação midiática.

Esta dissertação compreende, além desta introdução, um capítulo que trata das mudanças das HQs na atualidade e outro sobre a história das HQs no Brasil, com um recorte dos dois autores selecionados. O terceiro capítulo analisa as HQs de Sieber e Dahmer, categorizadas por temáticas contemporâneas recorrentes.

1.1 Origem do estudo

A produção e a distribuição de quadrinhos no Brasil passaram por diversos movimentos, cada qual relacionado a uma época. Alguns desses movimentos surgiram pela influência de publicações estrangeiras, que já haviam consolidado

essa forma de leitura devido à sua simplicidade e ao seu alcance. Cada quadrinho publicado acabou influenciando direta ou indiretamente as gerações seguintes.

No contexto autoral, as HQs brasileiras encontraram espaço em compilações, jornais e fanzines por volta da década de 1970, já que até então eram desconhecidas do grande público, como atesta Silva (2002, p. 3):

[...] antes desse período o mercado brasileiro era um mosaico de quadrinhos importados, principalmente super-heróis e aventuras de cowboys americanos. Além de ter o mercado estritamente baseado em produtos importados, eles eram predominantemente dos EUA, havendo uma falta de quadrinhos de outras partes do mundo.

O surgimento do *Pasquim*, periódico em que diversos autores utilizavam os quadrinhos para enfrentar a ditadura, foi um dos marcos desse período e acabou por influenciar a geração de quadrinistas das décadas seguintes.

Ao contrário das publicações convencionais, direcionadas a um público específico, a internet permite que um artista exponha seu trabalho com um alcance maior do que o proporcionado por editoras e com a vantagem da economia de espaço, já que tudo é virtual. Esse ambiente possibilita que nada seja descartado, que tudo seja mostrado sem qualquer investimento, além de ser permeado pela interatividade.

Se na década de 1970 o Brasil viu o movimento dos quadrinhos políticos, que pediam liberdade, e na de 1980 assistiu à geração que retratava a instabilidade econômica, o que estão fazendo os quadrinistas contemporâneos com a liberdade proporcionada?

1.2 Problematização

O surgimento da internet causou grande impacto na produção e distribuição de histórias em quadrinhos. Edgard Franco (2008, p. 137) identifica mudanças na forma de produção dessas histórias já na segunda metade da década de 1990, momento no qual alguns autores começaram a se preocupar com as dimensões da tela, a área útil do *browser*. Antes disso, na rede ocorria apenas a transferência bruta e digitalizada de histórias impressas, o que muitas vezes ocasionava problemas na leitura, já que a estrutura concebida pelos artistas era modificada.

Para Franco, o que mais interessa são as mudanças nos códigos, as adaptações e criações feitas diretamente para serem veiculadas na internet.

No entanto, mesmo as histórias simplesmente transpostas para essa nova mídia acabaram passando por mudanças advindas da fácil distribuição e da maior interação com o público.

A internet de fato revolucionou a comunicação, já que, ao contrário de todas as ferramentas midiáticas que a antecederam, tem enfoque na interação entre o emissor e o receptor da mensagem, e não apenas na transmissão. Dessa forma, toda produção que utiliza esse meio tem como possibilidade real um retorno do receptor, um *feedback* que permitirá compreender se a mensagem foi bem recebida e o impacto que causou. O público desse meio de comunicação está habituado a essa linguagem em mutação, que procura replicar e aprimorar todas as formas antecessoras, obrigando os emissores, já amalgamados com os receptores, a fazer as adaptações necessárias para a manutenção do interesse.

Se antes a internet era direcionada e utilizada por uma seleta parte da sociedade, hoje a massificação parece realidade. Assim como a TV e outros meios de comunicação, a grande rede está ao alcance de todos, seja por meio de computadores pessoais, seja por meio de celulares, *tablets* ou instrumentos similares. A linguagem, um importante fator, vai aos poucos se adequando aos novos receptores, que também necessitam conhecer outros sinais, próprios da linguagem da rede.

A inclusão digital afeta também o objeto de estudo deste trabalho. As histórias em quadrinhos são produzidas em grandes quantidades e diferentes gêneros, por muitos autores e com diversos temas, e grande parte delas é disponibilizada na rede, algumas sendo criadas especialmente para esse meio.

Desse modo, a questão que se coloca nesta pesquisa é: quais são as características estéticas, temáticas, de produção e de difusão dos quadrinhos na internet?

1.3 Objetivos

Esta pesquisa procura identificar e analisar as temáticas abordadas por quadrinistas brasileiros relevantes que publicam seus trabalhos na internet. O termo “relevante” se refere ao reconhecimento de seus pares, ao sucesso de suas

publicações e aos prêmios recebidos. O objetivo é entender quais são as temáticas inovadoras e de que forma elas são apresentadas ao público.

1.4 Justificativa do estudo

A importância deste estudo está em evidenciar as inovações dos quadrinhos autorais brasileiros, que passaram por um período de censura e por outro de instabilidade econômica, e que agora vivenciam dias de completa liberdade. Leva-se em conta que os temas, a maneira como são abordados e o contato com o público propiciados pela tecnologia contemporânea podem influenciar gerações futuras de quadrinistas.

1.5 Metodologia

Para atingir os objetivos propostos, realizou-se um levantamento bibliográfico de obras relacionadas às histórias em quadrinhos, construindo-se um modelo teórico que permitisse a análise de trabalhos dessa natureza produzidos para o ambiente virtual. Selecionaram-se dois artistas de renome, Allan Sieber e André Dahmer, e fez-se uma análise de suas obras publicadas na internet com base em um recorte de temas recorrentes, como cotidiano, relacionamento, religião, política e preconceito, de acordo com as categorias básicas da Comunicação: imagem, texto e mensagem.

1.6 Delimitação do estudo

O estudo contempla os trabalhos de autores contemporâneos veiculados na internet, a fim de entender as mudanças que as novas tecnologias e a ausência de censura possibilitam.

Dois artistas foram selecionados para o procedimento de análise, André Dahmer e Allan Sieber. Os dois atendem aos critérios de contemporaneidade e diversidade de estilos e iniciaram suas obras recentemente. Além disso, utilizam novas ferramentas na produção e divulgação de seus trabalhos, como *blogs* e redes sociais.

A importância desta pesquisa é esclarecer as mudanças e influências desses autores, em especial aquelas que podem apontar para um novo período de produção de quadrinhos autorais no Brasil.

1.7 Vinculação com a linha de pesquisa

O presente trabalho vincula-se à linha de pesquisa “Linguagens na comunicação: mídias e inovação” por se propor a analisar a linguagem e o conteúdo de tiras de quadrinhos veiculadas na internet, além da importância do meio digital para a divulgação da mensagem.

Graças à liberdade da internet, autores brasileiros de histórias em quadrinhos não encontram mais as limitações comerciais representadas pelos editores, que selecionam trabalhos vendáveis para a publicação. Aliados a isso, o baixo custo de produção e o maior contato com o público influenciam a forma como esses quadrinhos são pensados, e são essas mudanças que interessam a esta pesquisa.

Roberto Elísio dos Santos, orientador deste trabalho, tem várias publicações e vasta experiência no campo das histórias em quadrinhos, tanto as autorais quanto as comerciais, além de encabeçar diversos grupos de pesquisa e fazer parte do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA/USP.

1.8 Estrutura da dissertação

O primeiro capítulo trata das mudanças das histórias em quadrinhos na atualidade, centrando-se em seus aspectos formal e narrativo, nos suportes de mídia digital e na diferença entre as publicações comerciais e autorais.

O segundo capítulo traz um panorama histórico das HQs e a contribuição de Allan Sieber e André Dahmer para o desenvolvimento desses produtos midiáticos.

No terceiro capítulo, analisam-se as temáticas contemporâneas recorrentes nas HQs – cotidiano, relacionamento, religião, política e preconceito – sob as categorias imagem, texto e mensagem transmitida.

2. Mudanças das HQs na atualidade

As histórias em quadrinhos estão estreitamente relacionadas à necessidade humana de contar histórias para preservar o conhecimento, propagar ideias, debater valores e vivenciar fantasias. Discute-se, segundo McCloud (2005, p. 10), que sua origem sejam as representações pré-históricas de caçadas, que possivelmente retratavam dificuldades e desafios daquele período em uma forma rudimentar de comunicação sequencial. Esse caminho comunicacional se estendeu para outros períodos. Na Idade Média, por exemplo, eram comuns o trabalho em diversos quadros e pinturas em igrejas que continham textos e quencialidade.



Figura 1 – *Jardim das Delícias*, de Hieronymus Bosch, 1508.

E assim foi até meados do século XIX, quando esse tipo de arte tomou forma similar à que vemos atualmente. Segundo Eisner (2005, p.13), o ser humano conta histórias, relatos e mitos por pretender conhecer melhor o mundo e transmitir crenças, valores, temores e projetos. As histórias em quadrinhos continuaram essa antiga tradição, ressaltando seu caráter narrativo.

Este capítulo inicial trata das mudanças que as histórias em quadrinhos experimentaram até se transformarem, na atualidade, em uma mídia impressa que conserva a essência da sequencialidade e os códigos visuais e verbais direcionados às massas e aos suportes tecnológicos.

Desse modo, abordam-se tais mudanças do ponto de vista formal e funcional, assim como os aspectos conotados de tais histórias. Também se verifica como as mídias digitais transformaram as formas de comunicação ao se colocarem no eixo da sociedade de consumo, diversificando a produção autoral e comercial oferecida no mercado.

2.1 Estética e narrativa dos quadrinhos

Narrar não é privilégio exclusivo da narrativa dos quadrinhos. Apesar de se refletir alcançado no campo das artes, pode-se observar que a vida em si mesma é uma narrativa: tem uma forma de observar que a vida é. Então, a narrativa: tem uma forma de observar que porque sua própria existência é um argumento, uma narrativa. O sonho, a imaginação e a lembrança, o semblamento, uma narrativa. Observar que a vida em si mesma é funcional, assim como o semblamento, uma narrativa. 18) afirma que “[...] tanto a realiza a narrativa de observar que a vida é de devanear dizem respeito a observar que a vida em si mesma é funcional, assim como os verbais direcionados às massas e a antiga t

O animal humano é um ser relacional e dialético. Observar que se constitui em relacional. Observar que a vida absolutamente isolada, sem nenhuma relação, é impossível. Isolada, sem nenhuma relação, é a vida em si mesma. Funcional, assim como a vida aos possivelmente isolada, sem nenhuma relação, é a vida em si mesma. Funcional, assim como a vida possivelmente isolada, sem nenhuma relação. Ninguém vive em absoluta solidão, afastado da convivência social. A vida de cada um afeta, de um modo mais ou menos intenso, a vida de quem o rodeia.

Assim, as histórias em quadrinhos e outras manifestações artísticas similares são um antídoto contra o individualismo, a fragmentação e superficialidade da vida contemporânea. O ser humano se contrapõe a essas tendências mostrando a sua verdadeira realidade, sem ocultar o mistério, apresentando-o em seu acontecer, vendo, imaginando e fazendo projetos relacionados com seu entorno. Ao ter ante o olhar a multiforme diversidade da vida, o espectador deve escolher entre as diversas trajetórias que lhe oferece a realidade – o mundo e os “outros”. Por isso, pode-se dizer que as histórias em quadrinhos entusiasmam quando ampliam o horizonte vital humano e deprimem quando o fecham nos estímulos primários. Nisso consiste a autêntica função alucinatória desse meio.

Eisner (2005, p. 75) afirma que, na cultura contemporânea, filmes e revistas em quadrinhos são contadores de histórias por meio de imagens. Ambos utilizam imagens e palavras, ou diálogos. Enquanto o teatro, gênero dramático, e o cinema, derivado dele e da literatura, estabeleceram-se já há algum tempo na história da civilização (cultura), as histórias em quadrinhos continuam procurando se estabelecer, mas, após mais de um século de uso popular, ainda são consideradas um meio literário complexo.

No entanto, ainda de acordo com Eisner (2005, p. 76), na segunda metade do século XX houve uma mudança na definição do que é literatura. O uso da imagem como um fator de comunicação foi intensificado pelo crescimento de uma tecnologia que exige cada vez mais a habilidade de ler um texto. Na verdade, a leitura visual é uma das habilidades obrigatórias para a comunicação no século XXI, e as histórias em quadrinhos estão no epicentro desse fenômeno.

Os quadrinhos evoluíram da compilação de tiras publicadas em jornais para histórias completas e originais, e depois para as *Graphic Novels*, termo difundido por Eisner. Esse último modelo promoveu a necessidade de sofisticação literária por parte do escritor e do artista mais do que nunca.

A arte no formato tradicional de história em quadrinhos chamou a atenção mais pela forma do que pelo conteúdo literário. Assim, as HQs como forma de leitura sempre foram vistas como uma ameaça à própria literatura.

A partir da década de 1960, elas começaram a procurar conteúdo literário. Devido ao movimento *Underground*, surgiu o mercado de distribuição direta: lojas especializadas em histórias em quadrinhos que facilitaram o acesso a um maior número de leitores. O *Comix Underground* nasceu como uma proposta polêmica de rebeldia, unindo artistas que recusavam os circuitos tradicionais, reivindicando a “marginalidade” e a ideologia na busca de temas também marginais, e mostrando modos de vida minoritários, que a partir de então entraram na moda e se tornaram midiáticos.

No entender de Denis Kitchen (2009, p. 24), “[...] os quadrinhos *underground* surgiram na convergência da repressão política, drogas psicodélicas, movimento de protesto e inovações na tecnologia de impressão”. No Brasil, o termo “udigrudi” adquiriu uma conotação um tanto irônica ao nomear o trabalho experimental e marginal de artistas brasileiros da década de 1970, assinalando a apropriação do movimento por um terreno socioestereótipo bem diferente do europeu.



Figura 2 – Vinheta desenhada por Robert Crumb.

Graças a essa influência, após os anos 1990, as histórias em quadrinhos procuraram tratar de assuntos que até então eram considerados exclusivos da literatura ou do cinema, como autobiografias, protestos sociais, relacionamentos humanos e fatos históricos, segundo a introdução do livro *Narrativas gráficas*, de Eisner (2005, p. 08). No contexto dessas mudanças, um grupo mais sofisticado de talentos criativos foi atraído por essa mídia e elevou seus padrões de produção, armazenagem e divulgação. Com isso, as revistas em quadrinhos sofreram ataques da crítica literária, que questionava se elas eram capazes de desenvolver “temas sérios”.

Essa questão afetou de forma contundente a aceitação dos quadrinhos e de seus cultores no âmbito literário. A migração de escritores sérios, como Stephen King e Ray Bradbury, para as histórias em quadrinhos serve de testemunho do potencial dessa mídia, cujo conteúdo será sua mola propulsora.

As novas gerações, que cresceram com a televisão, computadores e videogames, processam informações verbais e visuais de vários níveis de uma só vez, algo que parece natural e até preferível, conforme Will Eisner (2005, p. 73). O maior diferencial desse autor em termos de produção e teoria sobre histórias em quadrinhos consiste na narrativa, influenciada pelo ritmo e pela estrutura literária dos contos, que o capacitaram a explorar visualmente, de maneira simples e divertida, temas até então considerados sofisticados e os princípios dessa forma de comunicação.

As histórias em quadrinhos possibilitam transmitir a mensagem através de códigos, cuja natureza sígnica é dada pelas categorias peircianas de ícone, índice e símbolo, as quais contemplam, por sua vez, a linguagem verbal, a forma mais conhecida e explorada desse meio de comunicação impresso.

As HQs lidam com uma amálgama de dois elementos da comunicação: a imagem e o texto. Essa relação não representa nenhuma novidade no campo do conhecimento interativo, e nas próprias histórias aparece como a síntese “estereotipada” da velha dialética aristotélica, cuja intenção “persuasiva” radica na intencionalidade de oferecer um espaço de “alienação”, de entretenimento e de identificação para o leitor com o emprego de uma série de códigos visuais e verbais (EISNER, 2001, p. 13).

Para o autor, as regências da arte e as regências da literatura superpõem-se mutuamente, assim como o produtor e o leitor das histórias em quadrinhos. O desenho a seguir ilustra bem essa questão:



Figura 3 – Expressões fisionômicas nos quadrinhos (EISNER, 2001, p. 110).

A relação imagem-texto das histórias em quadrinhos pode ser classificada como uma forma de comunicação massiva, uma forma organizada de informação, cultura e literatura, largamente utilizada também como forma de publicidade. A compreensão dessas imagens como forma de comunicação e informação requer sem dúvida uma longa experiência. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos ultrapassam o espaço do divertimento e influenciam os leitores do ponto de vista comportamental, por ser um tipo de leitura interativa, de literatura de comunicação visual da cultura midiática.

Contudo, se a vida humana é narrativa, nada mais apropriado que o deslocamento dessa vida pelos instintos formados para compreendê-la. As histórias em quadrinhos – nas quais imagens estáticas induzem o receptor, por uma lógica sequencial, ao movimento – necessitam de um estilo que possibilite ao receptor a compreensão dos valores aplicados nelas. Trata-se de expor valores culturais em imagens, que dependem de interpretação e conhecimento por parte do receptor para serem compreendidas. Existe entre emissor e receptor uma empatia que torna possível o encaminhamento da mensagem.

Scott McCloud (2005, p. 9) define histórias em quadrinhos como “[...] imagens pictóricas e outras justapostas em sequências deliberadas, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. O autor, que considera a origem das HQs tão antiga quanto difícil de precisar, encontrou uma classificação para entender o desenvolvimento delas em diferentes culturas. A escolha do momento, do enquadramento, das palavras e do fluxo é apontada como essencial na elaboração de uma história em quadrinhos. Considerando a essencialidade da sequência, um modelo criado por McCloud (2005, p. 74) baseado na transição dos quadros pode servir de guia para compreender o desenvolvimento das HQs:

- (1) Momento para momento – uma única ação retratada em uma série de momentos
- (2) Ação para ação – um único sujeito – pessoa ou objeto – em uma série de ações
- (3) Sujeito a sujeito – uma série de sujeitos alternantes dentro de uma única cena
- (4) Cena a cena – transições entre distâncias significativas de tempo e/ou espaço
- (5) *Non Sequitur* – uma série de imagens e/ou palavras aparentemente não relacionadas e absurdas

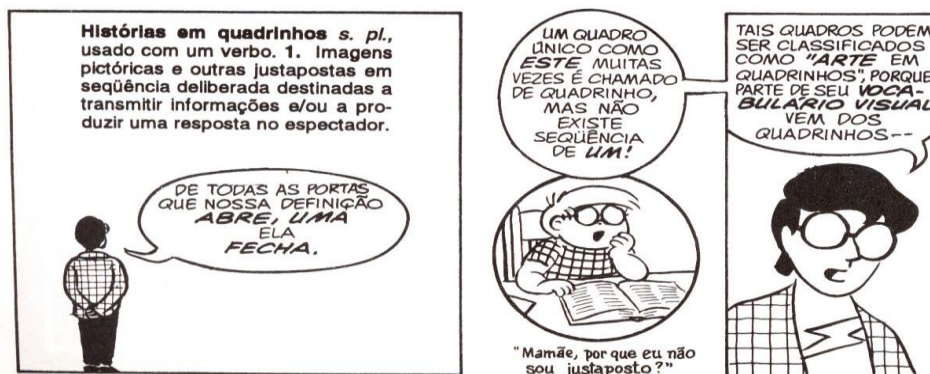


Figura 4 – A sequencialidade da narrativa dos quadrinhos (McCloud, 2005, p. 20).

As escolhas de momento, enquadramento, palavras e fluxo das imagens, mais a forma de transição dos quadros, dependem da capacidade do autor de desvendar o modo de identificação do leitor contemplado na história em quadrinhos.

Classificar as histórias em quadrinhos como um dispositivo de comunicação em palavras e imagens é fazer uma separação sem dúvida arbitrária, que responde a uma necessidade de entender o processo pelo qual esse meio atinge a recepção. Palavra e imagem têm a mesma matriz, e na sua utilização encontra-se o potencial expressivo desse dispositivo. Tal justaposição tem origem em tempos antigos, e

muitas pinturas incluíam inscrições como enunciados das pessoas retratadas, prática abandonada após o século XVI (EISNER, 2001, p. 13). A partir de então, os esforços de artistas para expressar enunciados que fossem além do aspecto decorativo ou da produção de retratos limitaram-se a expressões faciais, posturas e cenários simbólicos.

Para o entendimento de uma HQ, pode-se dizer que todo e qualquer cenário, personagem ou objeto que faça parte da construção de uma história a ser contada tem caráter simbólico, ou seja, está revestido da linguagem própria do meio. Sabendo disso, o artista desse meio, cujo interesse consiste em atingir o público, utiliza essas linguagens para produzir efeitos de sentido.

O uso de inscrições voltou a aparecer em publicações populares do século XVIII. Os artistas que lidavam com a arte de contar histórias ao público de massa procuraram criar uma linguagem coerente que servisse como meio de expressão de pensamentos, sons, ações e ideias em uma disposição de sequência, organizada em quadros. Isso significou o surgimento das histórias de imagens simples. Nesse processo, desenvolveu-se a forma artística das histórias em quadrinhos.

Entender as imagens das histórias em quadrinhos requer experiência e projeção por parte da comunidade na qual essa linguagem é convenção. Para que a mensagem dessas histórias seja compreendida, a narrativa sequencial recorre à experiência vital do leitor, o que, no processo de comunicação, se chama fenômeno de recepção. É necessária uma interação entre o emissor e o receptor, evocando-se imagens armazenadas na mente de ambos os agentes. O sucesso, fracasso ou eficácia desse método comunicativo depende do “reconhecimento”, por parte do leitor/receptor, do significado e do impacto emocional que a imagem é capaz de provocar.

Um dos desafios dessa mídia é a exploração do tempo no suporte impresso, ou seja, a representação da noção de *timing*, que destaca o fenômeno da duração e de sua vivência, de acordo com Eisner. O tempo é uma dimensão essencial da arte sequencial das histórias em quadrinhos. Do ponto de vista cognitivo, tempo, espaço e som misturam-se em uma composição de interdependência, na qual ação, movimento e deslocamento possuem significado ou sentido de acordo com a percepção que temos da relação entre eles.

As dimensões tempo, espaço e som podem ser mensuradas da seguinte forma: o som é medido auditivamente em relação à distância de um sistema

emissor; o espaço é medido e percebido visualmente; e o tempo é o mais ilusório, sendo medido e percebido por meio das lembranças que oferece a experiência. Nas histórias em quadrinhos, o tempo é um elemento estrutural essencial, e o desafio consiste em expressar o tempo para a obtenção de um efeito narrativo de caráter visual, como ensina Eisner (2001, p. 28).

Em uma obra de ficção, seja uma história em quadrinhos, seja um filme, existem fragmentos de narração confiados a certos personagens, que contam um trecho da história. Assim, a narração é atribuível a uma instância mais abstrata, às vezes personificada pelo narrador.

A primeira condição para que exista comunicação é a presença de um emissor – ou sistema de emissão – e um receptor – ou sistema receptor. A emissão é, portanto, o primeiro dos fatores do processo comunicativo. Para que exista transmissão de informação, de significado, é necessário um código conhecido pelos que se comunicam. O processo de produção da mensagem por parte do emissor se denomina codificação, e decodificação é o uso do código pelo receptor para interpretar a mensagem. Além disso, uma mensagem é transmitida, em primeira instância, graças à estruturação e modulação de um meio físico determinado, que é o canal.

Se a origem da linguagem se encontra na trajetória evolutiva da humanidade, o passo decisivo de seu desenvolvimento foi a gênese do alfabeto. Enquanto a cultura oral tem a função poética como base das estratégias de armazenagem de informação, ou, em outras palavras, gera poesia, a cultura escrita não precisa dessas estratégias e desenvolve sobretudo a função de representação implícita na linguagem, passando ao uso das linguagens simbólicas, de linguagens formais. A cultura escrita gera linguagens. Alfabeto, livro, revistas, televisão, entre outros, assinalam as grandes etapas de nossa cultura ocidental, que se edifica sobre uma base oral da qual se vai afastando paulatinamente (SANTAELLA, 2002, p. 47).

Poucos sabiam ler, e os que “liam” tinham o poder, porque também controlavam a escrita, feita a mão e de difícil transmissão. Depois veio o livro impresso, na Idade Moderna, com o qual a informação passou a ser transmitida com grande facilidade. Isso permitiu o desenvolvimento da ciência, sobretudo das ciências empíricas, já que grande quantidade de observações chegou ao alcance de todos os estudiosos. A imprensa foi a grande invenção.

Assim como o livro representou uma etapa importante no processo de substituição do oral pelo escrito, a revista e, conseqüentemente, as histórias em quadrinhos alcançaram grande poder de divulgação ao se definirem como um meio ou canal de comunicação.

O uso de um canal, além das condições da situação comunicativa, depende também do grau de desenvolvimento cultural da sociedade. Dado o canal, seja impresso (como as HQs), seja audiovisual (o cinema, por exemplo), a produção de uma mensagem se faz de acordo com um código. Esse código faz o conteúdo da informação passar de um emissor (sistema emissor) a um receptor (sistema receptor), graças a uma transformação determinada, por meio de uma mensagem. O código mais usado na comunicação humana é a língua. Em uma situação comunicativa habitual da vida cotidiana, conflui uma série de códigos, de modo que a execução de uns incide sobre a dos outros, em uma mixagem de códigos próprios dos produtos da indústria cultural de hoje.

O processo de comunicação fundamenta-se, então, nos conceitos de relação entre seres e de transmissão de uma mensagem. Existem dois elementos que fazem parte do processo de comunicação e justamente põem em contato a relação e a transmissão: são o contexto e o *feedback*, ou retroalimentação. O termo “contexto” refere-se, em um sentido amplo, à situação em que a mensagem é produzida pelo emissor e interpretada pelo receptor.

Por fim, a tendência das histórias em quadrinhos, cujo ápice são as *Graphic Novels*, é dar continuidade à sua função essencial, o entretenimento, naquilo que veio a se chamar “sociedade do espetáculo”. O futuro desse meio não está na técnica, cada vez mais sofisticada em função da forma, mas na escolha dos temas e na inovação de sua exposição, dado que, apesar da proliferação da tecnologia e de sua inserção no interior do texto, este mantém seu lugar, parecendo atrair um público mais refinado, e não tão “pop” como o relacionado à utilização de imagens como recurso de comunicação.

O devir das histórias em quadrinhos reside nessa dimensão comunicativa, em que o *corpus* da mídia impressa contribui para examinar a experiência e a condição humanas. Essa arte consiste em dispor imagens e palavras de forma sequencial, dentro das limitações do veículo diante da ambivalência do público em relação a ele.

Mas quais são os caminhos que as histórias em quadrinhos seguirão neste novo século? Quais são os gêneros e como classificá-los frente à diversidade cultural das produções desse meio?

Observando as várias tendências, Ramos (2009, p. 361) discute a questão dos gêneros dos quadrinhos e procura identificar as mudanças e diferenças de cada um:

- vários gêneros utilizam a linguagem dos quadrinhos; é o caso da charge, do cartum, dos diferentes gêneros autônomos das histórias em quadrinhos (entendidas aqui como um gênero integrante de um rótulo maior homônimo) e das tiras (entre eles, as tiras cômicas);
- predomina a sequência textual narrativa, que tem nos diálogos um de seus elementos constituintes;
- há personagens fixos ou não; alguns dos trabalhos se baseiam em personalidades reais, como os políticos;
- a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos e varia conforme o formato do gênero, padronizado pela indústria cultural;
- em muitos casos, o rótulo, o formato e o veículo de publicação constituem elementos que acrescentam informações genéricas ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão;
- a tendência é de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias.

O autor considera os quadrinhos como um grande rótulo que agrega diferentes gêneros, nos quais podemos notar a sequencialidade, em um ou mais quadros, e o uso da linguagem gráfica dos quadrinhos. Enunciando as principais características de alguns desses gêneros, Ramos (2011, p. 87) diferencia a charge do cartum: na primeira existe o elemento dos noticiários, normalmente figuras políticas, enquanto o segundo trabalha apenas o conceito de humor em um único quadro, sem necessidade de vinculação com alguma notícia.

As tiras, outro gênero dos quadrinhos examinado pelo autor, são normalmente compostas de um texto curto construído em um ou mais quadrinhos e com um desfecho inesperado. Nesse caso, temos variações, sendo mais comum a tira cômica, na qual a história mostra uma situação inusitada e/ou engraçada. As tiras ainda podem narrar aventuras, caso em que as únicas regras são o limite e a divisão da história em várias partes, ou mesmo tratar de temas mais filosóficos, o que o autor denomina tiras livres.



Figura 5 – Tira desenhada pelo cartunista Laerte.

As tiras de quadrinhos se popularizaram pelo humor. Elas já despertam no público a expectativa de encontrar graça em valores, conceitos e preceitos, que costumam aparecer de forma exagerada ou antagônica. Qualquer coisa diferente disso, quando se trata do formato sem um enunciado ou rótulo, causa estranheza ou espanto no receptor.

O surgimento desse gênero dos quadrinhos foi consequência da disputa por audiência entre jornais nos Estados Unidos, que incluíam esse tipo de produção para atrair o público de baixa renda, misturando a representação de seus costumes com propagandas. Silva (2010, p. 191) comenta sobre a época:

A veiculação de sequências de tiras e quadros no espaço da página mostra uma adequação progressiva a valores culturais e espaços editoriais, nos quais o marketing e a publicidade estavam presentes como influências, levando a uma configuração das tiras de acordo com o formato e a coexistência ao lado de anúncios.

Para ele (ibidem, p. 192), “[...] as tiras em quadrinhos, enquanto produto gerado e diretamente relacionado à imprensa, adaptaram seu conteúdo a um poder central”, deixando de provocar mudanças na sociedade por interesses econômicos.

Por conta disso e da acessibilidade de sua linguagem, que soma imagens e texto, os quadrinhos acabaram se tornando populares. A formatação das tiras era diferenciada nas primeiras publicações, sendo comum a utilização de quadros de uma imagem única, na qual o receptor podia conduzir-se livremente pela cena. Era a transição do cartum para os quadrinhos como são conhecidos hoje. *Yellow Kid*, um dos primeiros trabalhos do gênero, estabeleceu o conceito de sequencialidade, essencial para a linguagem dos quadrinhos.



Figura 6 – Página da história *The Yellow Kid and His New Phonograph*, publicada em 1896.

Esse tipo de ilustração aberta, sem os quadros mas com a sequencialidade, não é tão incomum nos dias atuais, como se pode verificar em alguns trabalhos de Quino. O quadrinista argentino ficou conhecido por sua personagem Mafalda, publicada por mais de dez anos no mundo inteiro. Quando resolveu aposentá-la, voltou a se concentrar na criação de cartuns e quadrinhos de humor, publicados em livros, sempre trabalhando elementos como ironia e crítica social.

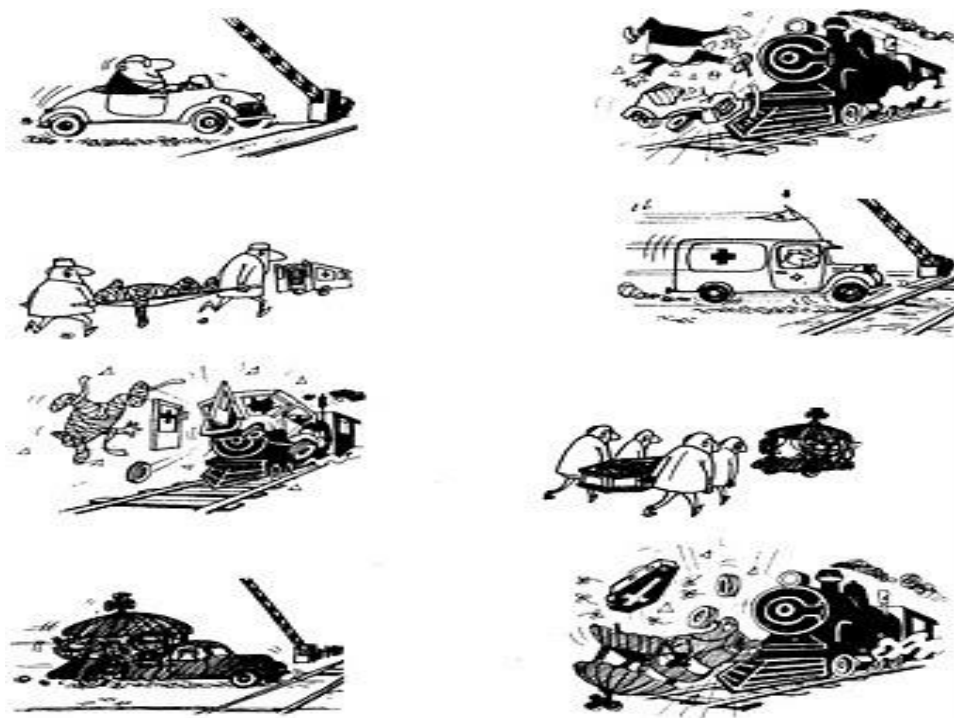


Figura 7 – Cartum de Quino formado por oito sequências.

O humor foi bastante importante para a popularização dos quadrinhos e assim é até hoje. Essa talvez seja uma das razões pelas quais as HQs foram subestimadas pelos acadêmicos por tanto tempo. Apesar das numerosas contribuições de importantes autores sobre o tema, ainda hoje há quem o considere supérfluo, de pouca importância.

Desde a Antiguidade, o humor teve diferentes abordagens, e algumas delas acabavam por banalizar esse conceito. Platão, um dos primeiros filósofos a tratar do assunto, considerava o riso resultado da mistura entre o prazer e as dores da alma, algo que afastaria as pessoas do autoconhecimento e que deveria ser evitado.

Aristóteles também tratou do tema, mas enxergava a comicidade como algo inofensivo, próprio do ser humano, e que se opunha à tragédia por meio da oratória, um jogo de palavras para surpreender o ouvinte.

Ramos (2011, p. 38) cita esses filósofos para definir humor escrito e humor gráfico, acompanhando a trajetória do conceito por períodos como a Idade Média, quando o humor não era bem visto por não corresponder à visão teológica, até chegar ao *Tratado sobre o riso*, de Laurent Joubert, obra considerada a primeira

abordagem científica. Desde então, vários autores conseguiram quebrar o tabu e trabalhar o conceito de maneira séria e com resultados expressivos.

Recurso e tema bastante utilizado nos quadrinhos, o humor encontra terreno fértil no formato das tiras, que favorecem a transposição dos códigos. Por maiores que sejam as semelhanças entre um texto humorístico, uma piada e uma tira, esse último formato acaba destacando alguns elementos importantes para a propagação do humor. Ramos (2011, p. 77) aponta a proximidade e as diferenças entre os três:

As piadas orais são produzidas na fala e envolvem elementos verbais, prosódicos ou não, e visuais, de ordem proxêmica e cinésica. As piadas escritas são formuladas na língua escrita e utilizam recursos gráficos próprios. Parte da expressividade da fala tem de ser escrita pelo narrador (que adquire papel fundamental nesse processo) ou representada por meio de signos verbais escritos, como o uso de maiúsculas. Há perda de expressividade, que tenta ser recuperada graficamente.

As tiras cômicas também são produzidas no meio escrito. Mas com um diferencial: o uso de imagens e palavras. Isso permite recuperar não só parte da expressividade prosódica (caso da linha de contorno dos balões) quanto da proxêmica e cinésica e dá um passo além: permite que se veja o que antes era apenas relatado verbalmente, muitas vezes com recursos cênicos.

Apesar de bastante populares, as tiras cômicas não são o único gênero de tiras. Existe uma diversidade de gêneros que se adequam aos mais variados gostos. Santos (2001, p. 71) vê essa variedade como uma adaptação ao gosto do público leitor. Para ele, os quadrinhos teriam se adaptado para atender à preferência popular, indicada pelo sucesso de mercado. O autor define algumas dessas variações por meio de rótulos. Dessa forma, há os *family-strips*, que descrevem a vida familiar; os *comic-strips*, as tiras cômicas ou apenas tiras; as tiras de aventura, nas quais nem sempre o humor está presente e normalmente existe uma continuidade; e assim por diante. Esse último rótulo acabou se popularizando em compilações na década de 1930, o que originou os *comic-books*.

É importante notar que o formato tem grande influência tanto na produção quanto na recepção pelo leitor. O anúncio de um formato gera uma expectativa que precisa ser correspondida por elementos comuns reconhecidos no enunciado. Se o leitor for apresentado a um desenho denominado charge, esperará um texto com humor tratando de assuntos jornalísticos, ao contrário do cartum, que não tem especificidade de tema.

Os diversos temas dos quadrinhos, ao serem enunciados, também geram um conjunto de ideias no receptor, as quais devem ser preenchidas pela obra apresentada.

2.2 HQs e mídia digital

Não há dúvidas de que o avanço da tecnologia modificou o mundo em muitos aspectos. A percepção foi alterada, as distâncias não são mais as mesmas, as referências mudaram e as informações estão mais acessíveis e compartilháveis. Em 1970, ano em que o Brasil conquistou sua terceira Copa do Mundo, as transmissões do evento chegavam em cores para poucos televisores brasileiros. Naquela década, os computadores começaram a gerar imagens únicas, que permitiam aos usuários reproduzir aspectos do mundo e ir além, criando figuras que somente computadores poderiam fazer. Havia muitas possibilidades de exploração, e elas aumentaram conforme a computação foi se tornando mais acessível.

O surgimento e desenvolvimento da internet impactaram todo o processo de comunicação, com livros, televisão e rádio sendo hibridizados em *e-books*, reprodutores de vídeos e *podcasts*. Em se tratando de histórias em quadrinhos, o processo de adaptação às primeiras experiências digitais foi rápido, já que se manteve boa parte da estrutura da mídia original, adicionando-se apenas a interatividade, e o receptor reconheceu seus elementos.

A utilização de novas tecnologias para a produção digital de quadrinhos se iniciou pelos desenhos, letreiramento (processo de inclusão de textos nos balões) e colorização. As HQs eram feitas no computador, mas ainda distribuídas impressas. A conversão para a forma digital, ou seja, o processo de escanear e alocar os desenhos na internet, foi um segundo passo. As adaptações ao ambiente virtual se tornaram comuns, apenas ajustando o tamanho das imagens e adequando-as às ferramentas de leitura.

Com o passar do tempo, alguns autores começaram a empregar recursos para adicionar sons e, em determinados casos, pequenos movimentos, sem descaracterizar a essência original dessa mídia, que é a sequência de quadros justapostos para a transmissão de uma mensagem.

A tecnologia se desenvolveu em múltiplos campos e não somente facilitou a produção dos efeitos mencionados, como também permitiu que os autores tivessem

um espaço para publicar suas obras e um público habituado às ferramentas e linguagens desse novo espaço, que constituía ainda uma forma inovadora de distribuição.

Lévy (2007, p. 146) explica o processo de simples alocação de material na internet:

Simetricamente, os mundos virtuais acessíveis on-line podem alimentar-se com dados produzidos off-line e alimentá-los de volta. São essencialmente meios de comunicação interativa. O mundo virtual funciona, então, como depósito de mensagens, contexto dinâmico acessível a todos e memória comunitária coletiva alimentada em tempo real.

A internet revolucionou a comunicação porque, ao contrário de outras ferramentas midiáticas que a antecederam, enfocou a interação entre o emissor e o receptor da mensagem, e não apenas a transmissão. O mesmo autor discorre sobre essa interação:

Mesmo off-line, a obra interativa requer a implicação daqueles que a experimentam. O interagente participa da estruturação da mensagem que recebe. Tanto quanto as obras dos engenheiros de mundos, os mundos virtuais multiparticipantes são criações coletivas de seus exploradores. Os testemunhos artísticos da cibercultura são obras-fluxo, obras-processo, ou mesmo obras-acontecimento pouco adequadas ao armazenamento e à conservação. (LEVY, 2007, p. 147).

Dessa forma, toda produção que utiliza esse meio tem como possibilidade real um retorno do receptor, um *feedback*, que permite saber se a mensagem foi bem recebida e que impacto causou. O público desse meio de comunicação está habituado a essa linguagem em mutação, que procura replicar e aprimorar todas as formas antecessoras, levando os emissores, já amalgamados com os receptores, a fazer as adaptações necessárias para a manutenção do interesse. Lemos (2003, p. 16) discorre acerca desse fenômeno:

Artistas utilizam efetivamente as novas tecnologias, como os computadores e as redes de telecomunicação (TV e satélites), criando uma arte aberta, rizomática e interativa. Aqui, ampliando as vanguardas do século passado, autor e público se misturam.

Se antes a internet era direcionada e utilizada por uma seleta parte da sociedade, hoje a massificação parece realidade. Assim como a TV e outros meios de comunicação, a grande rede está ao alcance de muitos, seja por meio de

computadores pessoais, seja por meio de celulares, *tablets* ou instrumentos similares. A linguagem, um importante fator, vai aos poucos se adequando aos novos receptores, que também devem conhecer elementos próprios da linguagem da rede.

Nesse contexto, as histórias em quadrinhos são produzidas em grandes quantidades, tendo diferentes gêneros, autores e temas. Grande parte delas é disponibilizada na rede, e algumas são produzidas especialmente para esse meio.

Chris Anderson, com seu livro *A cauda longa* (2006), permite entender melhor os efeitos dessas mudanças ao analisar o impacto da internet nas relações comerciais e fazer uma comparação entre o que acontecia antes do advento da rede, quando havia um mercado de massa, e o que acontece agora, com o mercado de nichos. A limitação de espaço físico, segundo o autor, obrigava as empresas a se concentrarem nos produtos que mais vendiam, os *hits* e *best-sellers*, conhecidos por aqui como arrasa-quarteirões. O autor cita uma famosa regra de mercado, a regra dos 80/20, em que 20% dos produtos expostos em uma loja correspondem a 80% das vendas e a praticamente todo o lucro.

Nesse sistema, para se manter, uma loja física coloca em suas prateleiras os produtos que atendam a essa demanda, ou seja, os produtos para os quais o mercado se direciona, generalizando o público. O espaço físico disponível para armazenar os produtos é caro e precisa ser ocupado com o que mais vende. O mercado norte-americano e, por consequência, o mundial eram alimentados por *hits* justamente para suprir essa escassez de espaço. Uma livraria de grande porte norte-americana tem em média 100 mil títulos diferentes, enquanto a *Amazon.com* oferece 3,4 milhões de títulos.

As tecnologias de compartilhamento, porém, acabaram sabotando essa relação, já que permitiram ao consumidor emaranhar-se em diversas opções e recomendações de outros interessados. A quantidade de produtos modificou o sistema de oferta direcionada, e as lojas que investiram nas vendas virtuais não demoraram a perceber que havia demanda para os produtos menos vendáveis, além de espaço barato e praticamente ilimitado para o seu armazenamento. Analisando os consumidores, Anderson (2006) propôs a seguinte representação gráfica:

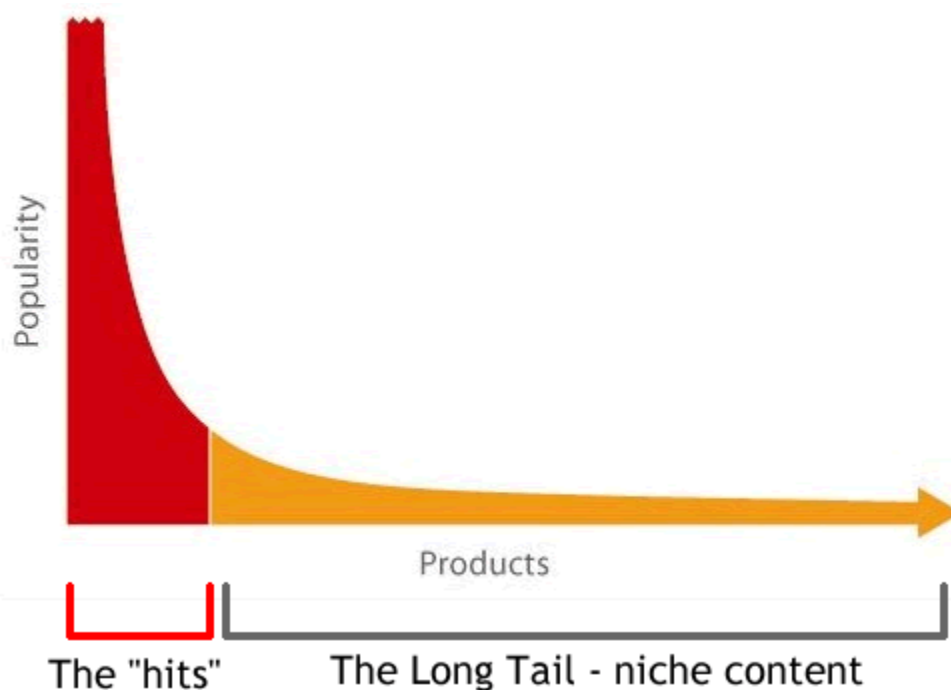


Gráfico 1 – A cauda longa (2006).

Os *hits*, ou mais vendidos, destacados em vermelho, mostram que a popularidade e a exposição são determinantes para boas vendas, enquanto produtos menos conhecidos diminuem os números gradativamente. A criação direcionada de produtos genéricos que incorporam o desejo do público e ocupam os poucos espaços das prateleiras das lojas agora tem a concorrência dos nichos, somente possível pelo barateamento tecnológico das formas de produção e distribuição.

A teoria mostra que, por mais próxima que esteja do zero o gráfico dos produtos menos vendáveis, ele quase nunca alcança tal número por conta do aumento da demanda por essa oferta. Somando-se as vendas desses produtos, que antes não tinham espaço no mercado, percebe-se que os números rivalizam com os dos *best-sellers*, apontando para um grande negócio.

Se antes existia a massificação dos *hits*, agora o consumidor pode escolher uma música, livro ou filme e compartilhar não apenas o produto, mas também comentários e impressões sobre ele. As grandes estrelas concorrem agora com outras bem menores, mas que, em grande quantidade, chamam a atenção. Os consumidores intensificam a divulgação por meio de *blogs* e outras ferramentas, para que outras pessoas possam experimentar suas escolhas.

Para a implementação da calda longa, é necessária a redução de custos para alcançar os nichos. Normalmente, isso acontece de três modos: pela democratização das ferramentas de produção, que alonga a cauda; pela democratização das ferramentas de distribuição, que horizontaliza a curva; e pela ligação entre oferta e demanda, que desloca o mercado dos *hits* para os nichos.

A democratização das ferramentas de produção, como câmeras fotográficas digitais, filmadoras e mesas gráficas, possibilita que novos talentos sejam encontrados, ainda que de modo pouco abundante, pela simples exposição à ferramenta. Outro exemplo lembrado pelo autor é o *site Wikipedia*, que, embora perca em precisão para a Enciclopédia Britânica, acaba sendo referência pela quantidade de pessoas envolvidas e pelas rápidas correções possíveis. No jornalismo, o processo não é muito diferente: apesar da incerteza ou imprecisão, a blogosfera tem capacidade de correção muito superior à do jornalismo tradicional.

Boa parte desses produtores procura não o lucro, e sim apenas referência. Nessa linha de produção, surgem estranhos fenômenos, como comunidades que legendam séries estrangeiras ou filmes e os disponibilizam gratuitamente para os demais. Em alguns casos, o trabalho é realizado com tanta qualidade ou mais do que o ofertado pelas vias oficiais.

Nos quadrinhos, a pirataria de revistas é igualmente trabalhosa, já que mobiliza uma equipe para traduzir, letreirar, diagramar e então disponibilizar as histórias de modo gratuito. Nesse caso, o desenvolvimento é tão expressivo que essas equipes chegaram a criar um programa para a leitura do material na tela do computador com qualidade similar à dos programas utilizados pelas grandes editoras para dar acesso às revistas no ambiente virtual.

Este é o grande paradoxo deste século: amadores e profissionais disputando o mesmo espaço e em igualdade de condições. No caso das produções para o compartilhamento, os envolvidos procuram apenas o reconhecimento de seu trabalho. Além disso, é como se, no processo de compartilhamento e em função dele, ocorresse uma apropriação do produto, ou seja, indicar seria algo próximo de uma coautoria, uma vez que o produto não alcançaria em outras condições o público atingido pela indicação.

Os expositores de vídeos, os programas de compartilhamento de arquivos e as rádios digitais são alguns exemplos de democratização das ferramentas de distribuição, que possibilitam a descoberta de novos produtos e talentos e ainda

permitem ao receptor o consumo do produto em qualquer momento. Se antes a programação televisiva prendia o telespectador a um determinado horário, hoje o consumidor tem uma oferta maior e pode escolher o momento em que quer assistir ao que lhe interessa, seja gravando a programação televisiva disponível, seja vendo um vídeo concebido para ser consumido no ambiente virtual.

O compartilhamento nem sempre é legal, e ainda que a pirataria não tenha sido o único fator para tantas mudanças, é inegável que tal prática afetou de forma profunda o mercado. Vídeos gratuitos são utilizados em campanhas virais para a divulgação de produtos e dividem espaço com produções caseiras, algumas incidentais, todas em busca do tempo e da atenção do receptor.

A ligação entre oferta e demanda acompanha a transição da era da informação para a era da recomendação. A obtenção de informação é extremamente fácil e muitas vezes excessiva. A quantidade de informação disponível é muito maior do que a capacidade de absorvê-la, mas o acesso é fácil. O foco passa da necessidade de obter informação para a necessidade de tomar decisões com as informações obtidas. O que facilita esse processo de driblar os excessos são as recomendações. Na economia tradicional, baseada na venda de *hits*, o público tinha pré-filtros nas lojas, como anúncios dos *top 10*, o que limitava a escolha e direcionava a ocupação das prateleiras de um estabelecimento. Na cauda longa, contudo, o que vale são os pós-filtros, ou seja, opiniões, avaliações e recomendações de pessoas que já experimentaram o produto. A vantagem desse tipo de filtro é a precisão, já que as recomendações são de produtos conhecidos e similares. Os gêneros diversos acabam conectados pela experiência do usuário que vive em comunidades com afinidades comuns. Quando alguém do grupo consome um material, compartilha esse fato com o público-alvo do nicho encontrado, elevando a eficiência do processo. Isso acaba incentivando os produtores a fazer mais produtos, o que aumenta a demanda.

Apesar da desconstrução do modelo tradicional, Chris Anderson não decreta o fim dos *hits*, mas vê uma competição deles com os nichos, a qual acabaria por fragmentar o mercado, diminuindo sua concentração. Nesse processo, a credibilidade das recomendações ganha muita importância, uma vez que boa parte dos buscadores utiliza filtros que combinam popularidade com especificidade. Dessa forma, um *site* que compartilha informações ou indica produtos e até mesmo outros

blogs acaba virando uma espécie de referência, uma vez que os filtros dos principais buscadores utilizarão esses dados em sua base de pesquisa.

Outra vantagem do mercado em cauda longa é o armazenamento de produtos. Em uma estrutura física, existe limitação na catalogação de um produto. Dificilmente a loja varejista disponibilizará um mesmo produto em setores diferentes. No ambiente virtual, essa limitação não existe, e um produto pode ser catalogado por diversos filtros, que funcionam como *tags* e o identificam em diferentes pesquisas.

Isso acontece com muitas empresas que apostaram na internet como canal de oferta de seus produtos ou serviços. No caso das histórias em quadrinhos, esse fenômeno afetou tanto a produção quanto a distribuição. Atualmente, a DC Comics, segunda maior editora de quadrinhos norte-americana, pertencente ao conglomerado Time Warner, disponibiliza seu acervo mais recente nas formas analógica e digital, simultaneamente. Ainda que algumas editoras de grande porte tenham tentado adotar o formato digital, o resultado foi pouco significativo, pois se concentraram apenas na conversão de material antigo.

Agora, em uma iniciativa que visa reconquistar um mercado que vem cambaleando e diminuindo ano a ano, a DC Comics resolveu recomeçar suas histórias e permitir sua aquisição tanto em papel quanto virtualmente, para leitura em um computador ou *tablet*. Pela primeira vez, uma revista pode ser consumida no mundo todo no exato momento em que sai no país de origem. Embora os números de venda tenham sido animadores, ainda é cedo para analisar se tais medidas são suficientes para a recuperação de um mercado. Além disso, trata-se de quadrinhos comerciais, que são diferentes dos autorais, objeto deste trabalho.

2.3 Produções comercial e autoral

Quadrinhos comerciais são aqueles que funcionam como verdadeiras marcas. Os personagens têm relevância comercial e são vendidos como produtos. Revistas, filmes, desenhos, brinquedos – tudo isso prolonga o uso da marca, fazendo-a passar pelas mãos de diversos autores. Esse fenômeno é encontrado principalmente nos Estados Unidos, e pode-se tomar como exemplo o personagem Batman. Criado em 1939 com argumentos do criador, Bob Kane, o personagem continua sendo publicado até hoje. De lá para cá, diversos autores e desenhistas cuidaram do

personagem, cada um modificando ou atualizando algo, mas seguindo uma linha chamada cânone – características imutáveis para que os leitores reconheçam e se identifiquem com o personagem.

Os quadrinhos comerciais acabaram tomando conta do mercado da mesma forma que outros produtos voltados para a economia tradicional, com *hits* ou direcionamento das vendas dos personagens mais famosos, que promoviam as revistas menos vendidas.

Sintomaticamente, é comum nos quadrinhos norte-americanos que um personagem famoso como Batman ou Wolverine apareça em diversas publicações de suas respectivas editoras. É uma forma de aproveitar os fãs desse personagem, que, na ânsia do consumo, acabam adquirindo mais revistas apenas para acompanhá-lo em uma coleção. Nesse mercado específico, nem mesmo a falta de qualidade parece empecilho para esse tipo de consumo. Ainda assim, houve uma violenta retração justamente no período em que esses personagens foram mais expostos pelas intermináveis adaptações cinematográficas, que já superam o número de duas produções por ano.

O quadrinho autoral é diferente: a proposta é que um mesmo autor conceba toda a obra, com personagens próprios e que não serão explorados por outros autores. Wolk (2007, p. 30) chama esse tipo de quadrinhos de *artcomics* (quadrinhos artísticos), cujo “[...] estilo é tão importante quanto o conteúdo de sua narrativa e sempre são a expressão direta das idiossincrasias e intenções de seus criadores”. Para ele, embora não se restrinja a esse segmento, “[...] a presença de um autor é um pré-requisito para os *artcomics*” (WOLK, 2007, p. 35).

Trata-se de um trabalho que pode ou não ser contínuo, ao contrário dos quadrinhos comerciais, que são publicados sempre e variam de gênero, já que não há uma métrica pré-concebida. Os quadrinhos autorais seriam, portanto, mais artísticos, na medida em que representam as ideias e conceitos de um autor. Quanto ao impacto da internet, tanto os autorais quanto os comerciais foram afetados.

Esta pesquisa se concentrará nas produções de Allan Sieber e André Dahmer, que vão muito além dos quadrinhos. Apesar de publicarem seus trabalhos também de modo convencional, em diversos periódicos, os dois autores utilizam a *web* e diversas de suas ferramentas para produzir esquetes de humor e/ou crítica. A diversidade na produção, a exposição de suas ideias em *blogs* e *microblogs*, e o

reflexo disso na criação dos seus quadrinhos podem ser percebidos como algo inovador e que pode inspirar uma nova geração de autores de quadrinhos.

Outra característica importante é a interação entre o leitor/espectador e o autor, a qual pode modificar a maneira como a obra final é produzida ao possibilitar a mensuração de resultados e outras ações. Sieber e Dahmer têm por características retratar a sociedade com base em observações cotidianas, algo que a interação com o público através das redes sociais, *sites* e *blogs* acaba por facilitar.

Se a inovação, a reinvenção e a transgressão são fundamentais para um artista, sem dúvida alguma esses novos processos abriram diversas perspectivas. O desafio era apenas transformar essas descobertas em ferramentas, e isso só seria possível se a comunicação entre homem e máquina fosse simples e intuitiva, para que a criação não ficasse adstrita à habilidade de operar programas.

Esse período de descobertas no mundo foi no Brasil o momento de transição da ditadura que ocupava o poder para a euforia das conquistas do futebol na Copa do Mundo, para a abertura política gradual e para a recessão da década de 1980. Esses fatores certamente afetaram as produções artística e comercial, que procuravam retratar diferentes aspectos, fosse para celebrar conquistas, fosse para combater o modo de fazer política e incitar mudanças na sociedade.

A produção de quadrinhos no Brasil naquela época traduziu todos esses acontecimentos em suas variações, em parte por causa do mercado emergente e ansioso por novidades. Santos (2011, p. 34) afirma que

[...] a produção editorial de publicações alternativas de quadrinhos no Brasil, durante a década de 1980, refletiu o contexto político, econômico e social da época, incorporando a seu conteúdo os dilemas, as ideias e as atitudes de seus contemporâneos, seja na forma de crítica visceral, seja de sátira. As histórias e os personagens demonstravam a aversão de seus criadores à forma como a política era conduzida e a uma sociedade cada vez mais materialista e voltada para o consumo.

Essa fase caracterizou-se pela publicação de quadrinhos comerciais, a exemplo dos da Disney, Marvel, DC Comics e Turma da Mônica, e pelo surgimento de revistas que compilavam histórias de terror ou humor de artistas nacionais, alternando-as com a vanguarda da Europa e dos Estados Unidos. Nesse último caso, as editoras tinham dificuldades em até mesmo manter a periodicidade de suas publicações, normalmente feitas em preto e branco, de forma bastante amadora – eram quadrinhos alternativos.

Santos (2011, p. 25) esclarece que o termo “alternativo” “[...] pode se referir a uma postura política de contestação ou de resistência à visão dominante, a uma inovação artística ou a mais uma opção para o público (ou segmento de público) dentro do mercado”. De qualquer forma, esse canal contribuiu para a renovação das histórias em quadrinhos no Brasil.

Ainda que não fossem incomuns representações artísticas da sociedade, a abertura política potencializou o surgimento desse tipo de manifestação no Brasil. A liberdade para criticar, ridicularizar figuras de autoridade e apontar erros era nova e gerou bastante interesse no mercado. As publicações de vanguarda dos Estados Unidos e da Europa, que já trabalhavam com essa liberdade no movimento conhecido como contracultura, de que Robert Crumb fazia parte, ajudaram a medir o interesse por esse tipo de material.

Esses movimentos aconteceram no momento em que se discutia o conceito de pós-moderno, que surgiu com o esgotamento das perspectivas de seu antecessor. Santos (2011, p. 26) enumera características da postura pós-moderna, principalmente no que diz respeito às artes, como

[...] o uso de metaficção, o niilismo (resultado da frustração com os ideais revolucionários das décadas de 1960 e 1970, que não se concretizaram), o pastiche (mistura de estilos), a nostalgia (olhar saudosista para um passado recente mais ingênuo) e a presença cada vez maior de simulacros (signos que se tornam independentes de seus referentes).

Essas características podem ser percebidas por meio da análise de várias produções artísticas da época. Filmes, músicas e livros retratam as questões cotidianas, criticam o sistema vigente, ridicularizam problemas e idealizam o passado. Os quadrinhos também seguiram essa linha, e as pequenas editoras que publicavam materiais alternativos acabaram sendo a única válvula de escape desse movimento, uma vez que as grandes editoras estavam comprometidas com a publicação dos quadrinhos comerciais.

Tanto as HQs comerciais quanto as alternativas acabaram atingidas pelos avanços tecnológicos, principalmente os concernentes à conversão ou mesmo criação em computadores e à posterior divulgação na rede.

Uma definição bastante abrangente de *webcomics* é a de McCloud (2006, p. 203): quadrinhos que existem como informação pura, utilizando o ambiente digital como solo nativo. Isso vale inclusive para os impressos adaptados ao meio digital. Segundo esse conceito, as grandes editoras que começam agora a investir na

conversão de seus títulos para o código binário e na veiculação na internet fariam parte desse universo.

Ainda que haja alguma resistência e temor na utilização desse meio, algumas manobras ousadas estão sendo feitas nos Estados Unidos na tentativa de salvar o mercado de quadrinhos comerciais, principalmente no que concerne ao gênero dos super-heróis. As duas maiores editoras e concorrentes no segmento, Marvel Comics e DC Comics, resolveram testar o formato digital com entendimentos e expectativas diversos. As primeiras tentativas, ainda alinhadas a conceitos e execuções de fora da grande rede, enfocaram revistas impressas produzidas totalmente no ambiente digital. Curiosamente, até mesmo o personagem protagonista de cada uma das editoras tinha um perfil parecido com o da concorrente: um *playboy* milionário, com belas mulheres e tecnologia, elementos de desejo do imaginário masculino, a maior parte do público leitor desse tipo de publicação.

A Marvel inaugurou a ideia em 1986, com a *graphic novel* que ficou conhecida como a primeira produzida inteiramente por computador, *Crash*, protagonizada pelo personagem Homem de Ferro. Ironicamente, a história tratava de temas ligados ao uso da tecnologia, mostrando qual era o conceito de futuro para os escritores da época.

Discussões sobre a humanidade e a relação homem/máquina compunham um trabalho totalmente concebido por uma máquina, com exceção do roteiro. Na história, o Homem de Ferro, no futuro, precisa da ajuda de um robô que copia cada detalhe e cada movimento do herói protagonista. A discussão é sobre até que ponto essa máquina transcendeu seu papel.

Na década seguinte, com um avanço tecnológico considerável, a DC Comics publicou uma revista nos mesmos moldes. Sobre ela, Franco (2008, p. 70) escreve:

Batman – Digital Justice, foi lançada nos Estados Unidos no ano de 1990 pela DC Comics, sendo posteriormente editada em vários países do mundo, incluindo o Brasil, onde foi lançada no mesmo ano pela editora Abril em edição luxuosa com capa cartonada, lombada quadrada e impressão de qualidade em papel couché. A edição brasileira trazia na capa, ressaltado pela cor amarelada da moldura que o envolvia (única cor quente presente), o anúncio: “Gerado por Computador”, tratando essa característica como um “valor agregado” ao trabalho, pois na época esse era um fato quase inédito nas edições brasileiras, antecedido apenas pela publicação da HQ *Crash* com o herói Homem de Ferro, também pela Abril, mas Batman certamente é uma personagem muito mais popular entre o público leitor de quadrinhos, o que chamou mais atenção ainda para o álbum.

A publicação fez bastante sucesso, tornando-se, ainda segundo Franco (2008, p. 70), “[...] a segunda história em quadrinhos mais lucrativa da história”. Isso ajudou a solidificar novas ideias de uso dos computadores na elaboração de revistas em quadrinhos. Não demoraria muito para a tecnologia alcançar editoras menores e até mesmo quadrinistas amadores e/ou *underground*. O letreiramento manual praticamente se extinguiu por conta do domínio dessas tecnologias. Experimentalismo e testes de cores e de geração de imagens marcaram esse período.

Em *Digital Justice*, a história também se passa no futuro. A fictícia cidade de Gotham City é uma megalópole dominada por uma tecnologia que controla individualmente os cidadãos. Os aparatos tecnológicos começam a apresentar pequenos problemas ocasionados por um vírus, que é representado pelo antagonista mais famoso do universo de Batman, o Coringa. O protagonista então encarna um programa que tem como missão deter o vírus, e toda a ação acontece dentro do ambiente virtual.

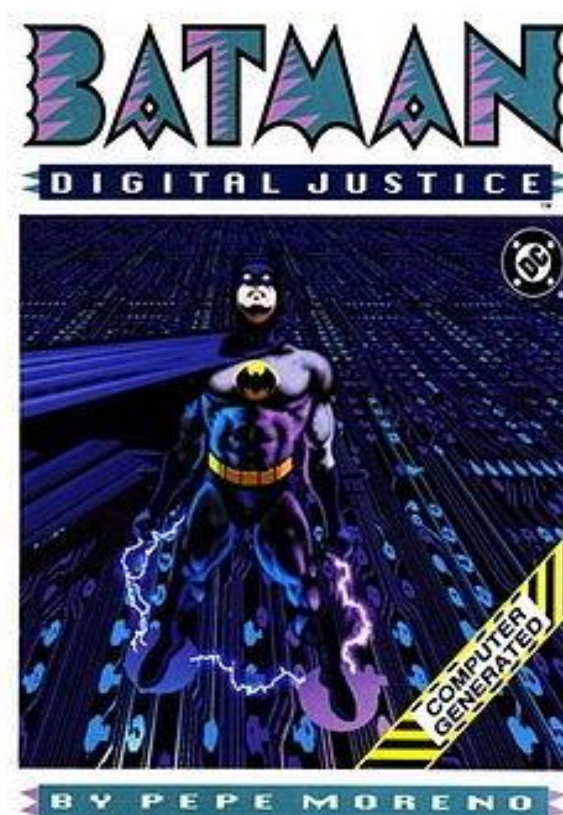


Figura 8 – Capa da edição americana de *Batman: Digital Justice*.

O segundo passo das duas maiores editoras de quadrinhos norte- americanas foi apostar na comercialização de quadrinhos por meio de CD-ROMs. Um dos primeiros lançamentos nesse formato da editora DC Comics foi uma adaptação de um desenho animado da década de 1960 protagonizado pelo Superman. *Superman: The Mysterious Mr. M* narra uma aventura simplista e com muitos clichês na qual o homem de aço enfrenta um vilão chamado sr. Neblina, que possuía a capacidade de se metamorfosear em diferentes formas para enganar o herói. Franco (2008, p. 94) esclarece sobre a qualidade da história:

[...] a única razão que conseguimos detectar para a DC investir em um roteiro saudosista e primário para a confecção de sua primeira linha de produtos multimídia é a preexistência dos desenhos animados que serviram como fontes de decalques das principais animações, o que reduziu consideravelmente o trabalho de elaboração da série de CDs.

Essa HQ digital, ainda segundo Franco (2008), seguia o modelo linear, consagrado nas publicações regulares. Apesar de todos os quadrinhos terem uma animação, o leitor não tinha opção senão clicar em cada um deles na ordem para poder compreender a história. A hipertextualidade não foi empregada. O projeto apenas permitia que o receptor acompanhasse a mensagem em seu próprio ritmo, comandando as ações de cada tela, mas o CD-ROM também oferecia o comando *autoplay*, que executava as animações na ordem cronológica.

Ainda que todas as animações de um bloco fossem visíveis em um só plano, preservando a estrutura das histórias em quadrinhos, as animações interferiam no processo que Franco (2008, p. 97) chama de efeito elíptico, “[...] a parte da narrativa que é completada mentalmente pelo leitor” e característica fundamental nas HQs impressas. Dessa forma, as sequências animadas tornavam o leitor um agente passivo da narrativa.

Apesar de sua importância histórica, as HQs produzidas nesse modelo enfrentaram uma série de problemas, entre eles o custo de produção, a resistência do público e até mesmo problemas logísticos provenientes da dificuldade de setorizar tal produto, o que acabou resultando no abandono de projetos pela maior parte das editoras. O final da década de 1990 praticamente esvaziou a maioria das pretensões desse modelo, e alguns poucos trabalhos, sobretudo os voltados para o público infantil, com minijogos, constituíram quase todo o legado dessa experiência.

Em termos de tecnologia, pode-se considerar como fim último desse percurso a internet. As possibilidades que a rede oferece afetam diversos aspectos das histórias em quadrinhos, e a grande questão é se as mudanças serão mais profundas na produção, na mensagem ou na recepção, sendo claro que todos esses aspectos foram transformados. A grande rede era o próximo rumo lógico que as editoras tinham de tomar, mesmo com toda a relutância proveniente do medo de desvalorizar o produto impresso e de haver mais pirataria, que seria facilitada.

Stan Lee, um dos nomes mais conhecidos da Marvel Comics e entusiasta das adaptações de histórias em quadrinhos para a rede, chegou a criar uma empresa para trabalhar no ramo. Teve alguns bons resultados e produziu uma boa quantidade de histórias, mas infelizmente não o suficiente para compensar o investimento alto. A empresa diminuiu e acabou fechando em 2005.

Resultados assim desencorajaram as grandes editoras de investir nesse segmento, mesmo com o sucesso de alguns trabalhos em *sites* autorais. A DC Comics chegou a criar um selo para trabalhar com histórias diretamente produzidas no computador, o Zuda Comics, que contava com um sistema de votos dos leitores para escolher as histórias que deveriam ser impressas. O selo acabou encerrando suas atividades em 2010, três anos depois de ter sido fundado.

Não parecia fácil encontrar o formato certo e o leitor dessa hibridização de linguagens. Marvel e DC relutavam em disponibilizar seus conteúdos impressos na internet. Sem um formato completamente definido, havia grupos que defendiam a ideia das animações nas HQs e outros para os quais tais alterações subvertiam o conceito de quadrinhos com a supressão de suas principais características.

Franco (2008, p. 173) divide as tendências em dois grupos: tradicionalistas e visionários. O primeiro tinha a crença de que elementos hipermidiáticos descaracterizavam os quadrinhos, e o outro argumentava que as alterações eram produto de uma grande e inevitável revolução, que extrapolaria os quadrinhos impressos. Além dessa divergência, havia dúvidas sobre como atrair o público para essas histórias e de que forma comercializá-las.

No caso das duas maiores editoras norte-americanas, é importante ressaltar que o declínio do número de leitores é realidade ano após ano. Muitos atribuem essa perda de interesse aos preços altos, às novas tecnologias e à pirataria, mesmo que esta seja relativamente recente, e não se sabe qual desses fatores estaria afetando mais as vendas. As duas editoras adotaram estratégias semelhantes,

tentando conquistar o público leitor com sagas e histórias interligadas em vários títulos para prender ainda mais a atenção aos quadrinhos impressos, enquanto o conteúdo digital continuava direcionado para algumas poucas edições antigas de cada coleção.

Como as vendas continuavam em declínio, a Marvel Comics resolveu se arriscar em adaptações cinematográficas de seus famosos personagens e começou a fazer parcerias para viabilizar os filmes. Depois de alguns sucessos, a editora resolveu prosseguir apenas com o próprio investimento, em vez de manter as parcerias, e criou uma divisão de filmes com três franquias começadas. Nesse intervalo, teve suas ações compradas pela Disney, uma das grandes rivais da Warner Bros., que é detentora da DC Comics.

Vendo a rival crescer com o sucesso das adaptações, o grupo Warner/DC fez uma mudança drástica tanto nas suas revistas quanto no processo de distribuição. A ideia foi “zerar” toda a cronologia da editora, reiniciando todos os títulos do número um, como se nada tivesse sido imaginado antes. Era a chance que leitores novos teriam de ver a origem e o desenvolvimento de personagens como Batman e Superman. Até mesmo as revistas mais tradicionais da editora aderiram à nova numeração, o que chegou a ser considerado um risco em função do tipo de mercado consumidor, que tem na numeração a valoração de suas revistas.

A segunda parte da manobra foi a comercialização na internet de todo o conteúdo impresso adaptado para a forma digital, o que aconteceu recentemente. Ainda é cedo para avaliar o impacto das vendas *on-line*, em que a editora oferece um combo para que o leitor compre a revista física e, por poucos dólares a mais, tenha o direito de baixar a versão digital. Sem saber quanto do impacto se relaciona ao recomeço das histórias e quanto se deve à distribuição eletrônica das revistas, a DC Comics pretende continuar com essa forma de distribuição, pois conseguiu aumentar suas vendas e tomar para si metade delas, o que não acontecia há mais de dez anos. O sucesso, seja o da nova cronologia, seja o tecnológico, já afetou a Marvel, que promete adotar o sistema e lançar suas revistas impressas juntamente com as digitais em pouco tempo.

A internet também potencializou a comunicação entre os leitores, diminuiu a distância entre eles e os criadores e possibilitou que a mensuração do sucesso dos trabalhos fosse feita com mais agilidade e rapidez. O surgimento de *sítes*, fóruns de

discussão e redes sociais com temas ligados aos quadrinhos é uma prova dessa facilitação.

Franco (2008, p. 112) categorizou os diferentes tipos de *sites* relacionados às HQs em

[...] cinco grandes categorias: portais de quadrinhos, *sites* de editoras de quadrinhos, *sites* de fãs de personagens e autores, *sites* de quadrinhistas e finalmente *sites* de veiculação de HQs *on-line*, esses últimos os mais preocupados em explorar as novas possibilidades abertas pelas hipermídias.

Há infelizmente outra categoria de *sites* que não foi considerada: os de fornecimento de edições escaneadas. No Brasil, usuários baixam versões digitais escaneadas de revistas impressas em língua estrangeira, fazem o trabalho de tradução, diagramação e letreiramento e depois disponibilizam em português o conteúdo digital, inteiramente grátis. Muitas cópias saem no dia seguinte ao da publicação original. O lançamento das revistas originais nos formatos impresso e digital é uma tentativa de coibir essa ação com promoções e qualidade.

Há uma notória diferença de qualidade entre o conteúdo original e o escaneado. Ainda que a qualidade da conversão seja boa, as editoras criaram um sistema de leitura que faz a ação se deslocar quadro a quadro, interferindo no ritmo de leitura. Pensado principalmente para os *tablets*, esse sistema permite que o programa identifique focos nos desenhos e falas que são realçados por *close-ups* na medida em que o leitor faz o movimento de virar a página virtual. Em alguns casos, uma impressão ilusória de movimento na imagem é causada pela transição dos quadros de ação, deixando mais evidente ainda que as elipses das histórias em quadrinhos vão muito além dos requadros.

Na categorização de Franco (2008), portais de quadrinhos são *sites* que costumam compilar vários *links* para outros endereços com temática ligada aos quadrinhos, além de disponibilizar resenhas de histórias, referências e notícias do meio. Os *sites* de editoras são normalmente espaços comerciais em que a empresa divulga seus títulos e abre um canal de comunicação com seu leitor. Os *sites* feitos por fãs costumam disponibilizar grande variedade de informações, muitas vezes obtidas do contato com os roteiristas e desenhistas dos personagens homenageados. Alguns são bem detalhados e abrem espaço para discussões sobre as obras. Os *sites* de HQs feitas para a internet são aqueles que oferecem

tecnologia adequada à hibridização de linguagens. Sons, movimentos e interações são comuns nesse espaço. Por fim, os *sítes* de quadrinistas, um dos focos deste trabalho, são os que, em sua maioria, apresentam portfólios, biografia dos autores e assim por diante.

Em termos de tecnologia, as histórias em quadrinhos atingiram um patamar que contrasta com o tipo de utilização das ferramentas escolhido pelos autores objeto deste estudo. Algumas implicações e possibilidades ainda estão por ser descobertas; em vários casos, a tecnologia que tanto parecia ameaçar a estrutura das histórias em quadrinhos consegue, muitas vezes por emulação, retomar o sentido que a criação original intentou.

Franco (2008, p. 04) destaca a importância da hipermídia, que ele define como “[...] o conjunto de multimeios formado por uma base tecnológica comunicacional multilinear e interativa”, com “[...] nodos não hierárquicos – conectados pelos *links* clicáveis que são acessados pelo navegador de acordo com decisões coordenadas por suas preferências”. O autor destaca que a interação difere os quadrinhos digitais de outras mídias, nas quais o agente receptor apenas recebe a mensagem, sem interferências.

Sobre as HQs hipermidiáticas, Franco (2008) divide em grupos alguns elementos: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, narrativa multilinear e interatividade.

As animações podem acontecer de várias formas, interferindo mais ou menos na estrutura da história. Basicamente, ainda segundo Franco (2008, p. 149) elas se dividem em quatro tipos: “[...] animação de um dos quadrinhos da página/cena, objeto animado que se sobrepõe à página/cena, sequência animada paralela à narrativa principal e ainda animação do enquadramento”. Existe bastante controvérsia sobre o uso das animações e o quanto esse recurso afasta a obra dos quadrinhos e a aproxima da animação.

A diagramação dinâmica permite que o enquadramento das histórias ganhe destaque pela mobilidade, possível apenas no universo virtual. A velocidade de surgimento de um quadro e a maneira como se passa para outro inegavelmente afetam o modo de leitura e podem ser utilizados para aumentar a quantidade de estímulos que otimizam a imersão na história.

A utilização de trilha e efeitos sonoros encontra muita resistência. No caso da trilha, é fácil entender que conciliar uma música com a diversidade de ritmos de

leitura não é uma tarefa fácil. Seria bastante improvável que uma canção nos quadrinhos desse ritmo à leitura, já que a velocidade é determinada pelo receptor da mensagem. Há uma boa quantidade de exemplos nos quais o leitor interfere na execução da trilha, mas isso ainda é um recurso pouco utilizado. Quanto aos efeitos sonoros, muitos artistas consideram que a onomatopeia, recurso gráfico para representar sons, é parte do contexto e não deve ser abandonada. Alguns a substituíram por sons, outros usam os dois recursos, mas o mais comum ainda é a não utilização de sons.

A tela infinita repete um fenômeno do mercado musical na adaptação dos quadrinhos impressos para os digitais. Quando os CDs foram criados para substituir os LPs, mesmo possuindo maior capacidade de armazenamento e não tendo “lados”, uma vez que toda a informação era gravada na parte inferior da mídia, os novos dispositivos respeitaram a forma consagrada. Desse modo, artistas gravaram por muito tempo o “lado A” e o “lado B” em um sistema no qual isso já não era necessário; no que concerne à quantidade de canções, isso ainda é a realidade da maior parte dos artistas.

Como a confecção de um trabalho tende a seguir os moldes que a tecnologia anterior ditou, a maior parte dos quadrinhos veiculados na internet seguiu o padrão dos papéis, muitas vezes não passando de mera transposição do quadrinho impresso, ainda que a tela do computador seja, em teoria, ilimitada. Existem boas exceções que utilizam a tela para contar a história, mas a grande maioria ainda trabalha com base no passado.

A narrativa multilinear torna possível ao leitor escolher entre diversos caminhos de uma trama. Esse modelo torna o leitor responsável pela maneira como a história se desenvolverá. As opções que o roteiro e a tecnologia oferecem podem intensificar a experiência da interatividade. O leitor pode dar apenas o comando para que a história se desenrole de um modo linear e predefinido ou comandar as ações da história entre as várias possibilidades oferecidas, com o final dependendo das decisões tomadas. Se as críticas apontam que certas histórias em quadrinhos virtuais se distanciam das convencionais em direção às animações, nesse caso vê-se que as HQs digitais se distanciam de seu modelo antecessor para se aproximarem dos *videogames*.

Indo além da opção de conduzir a história, a tecnologia proporciona interatividade ao aproximar autor e leitor, permitindo que esse último interfira no

processo de criação de uma história, seja por meio de críticas e recomendações, seja por interações nas quais expresse uma ideia. Nesse caso, a inovação provém não da evolução dos processos de criação, mas sim da diminuição da distância entre os dois polos da mensagem.

Ramos (2010, p. 5) cita um exemplo disso ao comentar um trabalho metalinguístico de Rafael Sica. O quadrinista uniu seus desenhos a comentários de leitores do próprio *site* nos quais as obras são publicadas. A metalinguagem reside no tema, pois o autor mostra algumas opiniões selecionadas de críticas de leitores sobre tiras de conteúdo experimental, que Ramos (2010, p. 10) chama de tiras livres. Nesse caso, os leitores interagiram com a história de modo involuntário. Foram retratados por meio da impressão do artista sobre cada discurso, sem que houvesse qualquer sugestão dessa intenção. É bastante provável que, se os leitores imaginassem que suas palavras ganhariam tal contexto, a obra final teria ficado completamente diferente:



Figura 9 – Trabalho de Rafael Sica veiculado no dia 02 de outubro de 2009 em *blog*.

No Brasil, onde diversos autores se destacam pela produção de tiras, normalmente voltadas para o humor, assiste-se ao surgimento de uma nova geração de escritores, os quais não passaram pela censura do final dos anos 1970 nem pela crise econômica que caracterizou o começo dos anos 1980, e hoje encontram espaço e facilidade para a distribuição de trabalhos.

Destacam-se nesse cenário André Dahmer e Allan Sieber, dois autores brasileiros de quadrinhos que, além de terem publicações convencionais em revistas, jornais e livros, usam a internet como ferramenta de distribuição de suas obras. Ambos também utilizam as redes sociais, o que facilita sua aproximação com seu público-alvo: os leitores.

3. A história das HQs no Brasil

No Brasil, as histórias em quadrinhos traçaram um percurso do analógico para o digital durante a transição histórica já citada. Em sua origem, eram veiculadas em jornais e revistas e voltadas para um público infantojuvenil. Aquelas direcionadas ao público adulto eram as do movimento *underground* de contracultura, que se iniciou nos Estados Unidos e influenciou artistas brasileiros da época.

Já no contexto de novos formatos, Allan Sieber e André Dahmer incubaram e adequaram seus projetos iniciais, sendo hoje dois quadrinistas de renome no mercado midiático.

3.1 Percurso das histórias em quadrinhos no Brasil

As histórias em quadrinhos passaram por inúmeras transformações em consequência do desenvolvimento de outras mídias voltadas para o entretenimento, que lhe faziam e ainda fazem concorrência. No Brasil, elas sofreram grande influência de diferentes partes do mundo, como das revistas de humor europeias, dos quadrinhos norte-americanos e, mais recentemente, dos mangás oriundos do Japão.

Em se tratando da história dos quadrinhos no Brasil, é necessário mencionar o italiano Angelo Agostini, autor italiano que passou boa parte de sua vida em terras brasileiras, onde desenvolveu muito de seu humor gráfico sequencial. Segundo Vergueiro (2011, p. 14), apesar de “[...] Agostini não fazer uso de balões (uma vez que não eles não eram comuns em seu tempo), seus quadrinhos demonstravam um domínio soberbo da técnica de contar graficamente uma história”. O autor era um grande crítico do período do Segundo Império e utilizava-se de um humor ácido para abordar a realidade que o cercava. Lançou no país séries como *As aventuras de Nhô Quim* e *As aventuras de Zé Caipora*, respectivamente em 1869 e 1883, dando origem aos primeiros personagens fixos dos quadrinhos nacionais.



Figura 10 – História em quadrinhos desenhada por Angelo Agostini.

O autor também foi responsável pela criação da logomarca da capa da revista *O Tico-Tico*, na qual trabalhou até sua morte, em 1910. O periódico brasileiro, publicado por muitos anos e voltado para o público infantil, foi primordial para o desenvolvimento e a popularização dos quadrinhos no Brasil, como explicam Vergueiro e Santos (2008, p. 24):

A revista *O Tico-Tico* é um marco na indústria editorial brasileira, sendo a mais longa publicação periódica dirigida à infância no país, editada por 56 anos. Foi também a primeira revista a trazer regularmente histórias em quadrinhos, em uma época em que a linguagem gráfica sequencial começava a dar seus primeiros passos, enfrentando pressões de todos os tipos, principalmente quanto a seus méritos educacionais.

A tudo a revista brasileira respondeu com uma postura firme em relação a seus objetivos didático-pedagógicos, mantendo-se arraigada à missão de entreter, informar e formar, de maneira sadia, a criança brasileira.

Embora não fosse um periódico exclusivo de quadrinhos, já que também trazia contos, passatempos e poemas, a publicação desde o início inseriu quadrinhos em suas páginas. Em termos de longevidade em terras brasileiras, foi ultrapassada apenas recentemente pelo Pato Donald, da editora Abril (VERGUEIRO; SANTOS, 2011, p. 15).

O Tico-Tico foi elaborado seguindo o estilo europeu, e por meio dessa revista é que o público nacional começou a ter contato com personagens das *comics* norte-americanas, a exemplo do gato Félix, de Pat Sullivan, e de Chiquinho, no original

chamado Buster Brown, criação de Richard Felton. O sucesso desses personagens fez com que a revista começasse a publicar anúncios publicitários, em 1906. O número de páginas da revista até aumentou para que fossem incluídas páginas só com anúncios. Com isso, inescrupulosamente, Chiquinho apareceu em propaganda de cigarros (VERGUEIRO, 2003, p. 137) e, em 1917, em anúncio do Mate Real, ao lado de Jagunço em desenho de Elomar (SANTOS, 2005, p.142).

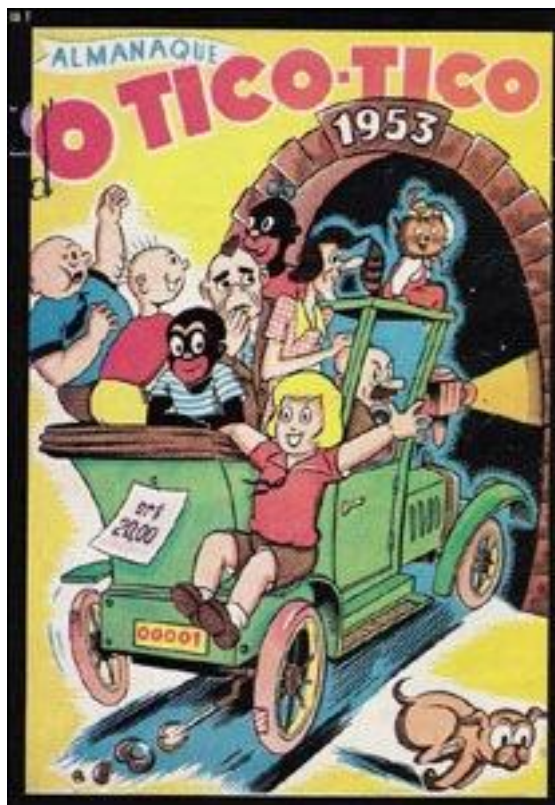


Figura 11 – Capa do *Almanaque do Tico-Tico*, que era lançado anualmente.

A invasão ianque, no entanto, só ocorreria bem depois, na década de 1930, quando a publicação da *Gazetinha*, do jornal *A Gazeta*, trouxe vários personagens dos Estados Unidos. *Little Nemo in Slumberland*, de Windsor McCay, *Supermande*, de Jerry Siegel e Joe Shuster (publicado no ano seguinte ao de sua estreia nos Estados Unidos), e o *Fantasma*, de Lee Falk, eram publicados regularmente ao lado de autores brasileiros, como Nino Borges, Zaé Jr. e Messias de Melo.

O sucesso da *Gazetinha* proporcionou o surgimento de outras revistas similares, como o *Suplemento Juvenil*, que acabou por popularizar de vez o modelo norte-americano de publicações, e o *Globo Juvenil*, da editora Globo, os dois periódicos que mais se destacaram na década de 1930.

Logo que o modelo norte-americano se consolidou no país, as histórias em quadrinhos passaram “[...] pelos mesmos percalços enfrentados em outros países, sendo idolatrada[s] por adolescentes e desacreditada[s] pela maioria dos educadores e intelectuais”, como ensina Vergueiro (2007, p. 6). Dessa forma, “[...] as histórias em quadrinhos no Brasil não escaparam da sina de serem consideradas produto cultural de segunda classe que devia ser objeto de desconfiança por parte de pais e educadores” (idem).

Com o fim da popularidade dos periódicos, surgiram no Brasil editoras especializadas em quadrinhos, como a EBAL, RGE, O Cruzeiro e Abril. Essas editoras concentraram-se principalmente nas áreas mais desenvolvidas da região Sudeste, situação que se mantém nos dias de hoje, e desde o início conquistaram o público infantil (VERGUEIRO, 2011, p. 22).

As histórias em quadrinhos passariam por diversas transformações a partir desse ponto, com as publicações se diversificando e sofrendo influência do mercado norte-americano, sobretudo no que diz respeito aos quadrinhos de super-heróis. Em contrapartida, muitos artistas começaram a produzir quadrinhos independentes, muitas vezes de modo artesanal e com distribuição de mão em mão.

O fanzine, segundo Magalhães (2003, p. 27), “[...] é uma publicação independente e amadora, quase sempre de pequena tiragem, impressa em mimeógrafos, fotocopiadoras, ou pequenas impressoras *offset*”. Esse tipo de publicação era muito mais comunicacional do que comercial e foi um instrumento importante no combate à censura que predominou no Brasil durante as décadas de 1960 e 1970, período da ditadura.

Durante toda a história da produção e distribuição de quadrinhos no Brasil, surgiram diversos movimentos, cada qual relacionado a uma época. Alguns deles nasceram por influência de publicações estrangeiras e outros como reação a um período específico. Cada quadrinho publicado acabou influenciando direta ou indiretamente os artistas posteriores.

No contexto autoral, as HQs brasileiras encontraram espaço em compilações, jornais e fanzines. No período da censura, os artistas tiveram de elaborar uma linguagem cifrada para tratar de temas proibidos, como a liberdade de expressão, sem perder os elementos do gênero mais popular da época, o humor.

Os quadrinhos brasileiros começaram a se desenvolver na década de 1970, sendo até então desconhecidos do grande público, como atesta Silva (2002, p. 3):

[...] antes desse período, o mercado brasileiro era um mosaico de quadrinhos importados, principalmente super-heróis e aventuras de cowboys americanos. Além de ter o mercado estritamente baseado em produtos importados, eles eram predominantemente dos EUA, havendo uma falta de quadrinhos de outras partes do mundo.

E é nesse momento que surge um periódico que acabaria se tornando um fenômeno editorial, passando de uma tiragem de 20 mil para 200 mil exemplares por mês: *O Pasquim*, um exemplo do quanto as HQs autorais são afetadas pelo meio que as cerca. Concebido como uma revista de variedades e comportamento, lançado em 1969 e publicado até 1991, *O Pasquim* foi se politizando à medida que o Brasil sofria a repressão ditatorial, que atingiu seu ápice com a promulgação do Ato Institucional nº 5, responsável por suspender várias garantias constitucionais da população brasileira.

Muitos quadrinistas utilizaram as páginas do periódico para enfrentar o governo opressor. Ziraldo, Millôr Fernandes, Jaguar e Henfil juntaram-se a jornalistas e figuras conhecidas, como Paulo Francis, Chico Buarque e outros.

Nadilson Manoel da Silva (2002, p. 4) enumera as principais razões pelas quais essa foi uma nova fase para os quadrinhos nacionais:

a) eles eram vendidos de mão em mão, incorporando um estilo *underground* que tinha sido utilizado nos EUA; b) eles tinham uma tiragem limitada; c) eram produzidos de forma irregular; c) não eram feitos para gerar lucros, geralmente os lucros, quando existiam, eram completamente utilizados para produzir um outro número da revista; d) estavam envolvidos em uma certa crítica em relação aos quadrinhos tradicionais e por último, eles tendiam a expressar diretamente a atitude dos criadores, chamados “quadrinhos de autor”, reforçando propostas de produtos e mercados marginais.

As batalhas travadas, perseguições e exílios eram representados de forma velada, cifrados em canções, histórias em quadrinhos e outras manifestações artísticas.

Um dos quadrinistas que mais se destacaram nesse período foi Henrique de Souza Filho, mais conhecido como Henfil. Ele utilizou seus quadrinhos não apenas para combater a ditadura, mas também para valorizar essa arte e os produtos nacionais.

Seus personagens expressavam muito da insatisfação brasileira com a instabilidade econômica, invasão cultural estrangeira e, principalmente, falta de

liberdade. Graúna, ave nativa do Brasil; Bode Orellana e Zeferino, habitantes do Nordeste; e os Fradins, dois monges com características antagônicas, são bons exemplos do trabalho desse artista, que se utilizava das características próprias do *underground*, como humor negro e ácido, conteúdo adulto e críticas ferrenhas à sociedade.



Figura 12 – Personagens idealizados por Henfil.

Com o fim da ditadura, no começo da década de 1980, o Brasil enfrentou uma grande crise econômica, o que influenciou os quadrinhos da época. O humor continuava bastante popular e ganhou uma série de variações temáticas, que iam além da política sem deixá-la completamente relegada. Diversos trabalhos alternativos e novos autores emergiram nesse período, retratando a sociedade ora através de personagens típicos, como o *Gatão de meia idade* ou a *Radical Chic*, ora através de animais antropomorfizados, como o *Níquel Náusea*.

Nesse período, destaca-se o surgimento de uma editora que deu vazão a uma série de trabalhos: a Circo Editorial. Fundada por Antonio de Souza Mendes Neto, também conhecido como Tonhinho Mendes, ela sofreu bastante influência de compilações como *O Pasquim* e o *Grilo*. A vantagem do Circo Editorial sobre seus inspiradores foi a inauguração no momento de abertura política, o que permitiu que o humor crítico corrosivo predominasse nas publicações. Santos (2007, p. 08) esclarece alguns aspectos de sua linha editorial:

O humor das histórias em quadrinhos das revistas da Circo Editorial pode ser classificado a partir dos objetos que suscitam o riso, dos personagens e do ambiente em que a narrativa cômica acontece. Dessa maneira, pode-se formular uma tipologia do humor dos quadrinhos da Circo Editorial com as

seguintes características: Humor Urbano, Humor Político, Humor Erótico e Humor Comportamental.

Essa diversidade de temas, como as consequências da Guerra Fria, a recessão, a fragilidade humana, as neuroses da sociedade e a urbanização, acabaria se perpetuando na década de 1990, período em que, com a abertura política, o Brasil conquistou o direito de votar em seus representantes no Poder Executivo. Charges, tiras e compilações de diversos trabalhos destacaram autores como Angeli, Glauco e Laerte, assim como personagens fixos, publicados diariamente em jornais, como os de *Deus*, *Piratas do Tietê*, *Skrotinhos*, *Los 3 Amigos* e outros.

Os quadrinhos adultos brasileiros, como explica Vergueiro (2011, p. 50), sempre tiveram uma ligação estreita com o mercado alternativo e, consequentemente, com o *underground*. Charges e cartuns de humor cáustico eram o padrão dominante nesse segmento, sendo seguido, nas décadas posteriores, também por Adão Iturrusgarai, Fernando Gonzalez, Allan Sieber e André Dahmer, por exemplo.



Figura 13 – O humor comportamental no trabalho de Laerte.

Com o final da ditadura, o Brasil começou a viver uma boa fase no que concerne ao universo dos quadrinhos. A economia estava instável, mas havia liberdade para criticar os responsáveis. Era o começo da década de 1980.

Santos (2011, p. 34) descreve o período:

[...] a produção editorial de publicações alternativas de quadrinhos no Brasil, durante a década de 1980, refletiu o contexto político, econômico e social da época, incorporando a seu conteúdo os dilemas, as ideias e as atitudes de seus contemporâneos, seja na forma de crítica visceral, seja de sátira. As histórias e os personagens demonstravam a aversão de seus criadores à forma como a política era conduzida e a uma sociedade cada vez mais materialista e voltada para o consumo.

Com inovações não apenas estéticas, mas de modo de produção e recursos narrativos, o legado da aproximação do *underground* norte-americano foi devidamente adaptado para a realidade local. Santos (2011, p. 11) conclui:

[...] é possível entendê-las como uma produção alternativa no sentido que, do ponto de vista artístico, renovaram a estética e o conteúdo dos quadrinhos; no que concerne à política, criticavam ou opunham-se aos ditames das classes dominantes e às normas estabelecidas; e, no que se refere ao mercado editorial, tornavam-se opções às publicações comerciais.

Mas qual a conexão entre os quadrinhos alternativos e as *webcomics*? Qual a ligação desse novo conceito com as pequenas editoras que publicavam revistas alternativas? Fenty, Houpp e Taylor (2011, p. 03) discutem a relação dos quadrinhos *underground* com as *webcomics*. Para eles, o conceito de *web-comics* deveria ser apenas aplicado a “[...] quadrinhos feitos primeiro para a *web*, por um criador independente, que pode estar trabalhando com outros, mas que não tenham nenhuma versão publicada e nenhuma ligação corporativa”. Ainda que não abranja a totalidade das *webcomics*, essa definição identifica alguns aspectos delas.

Tanto Dahmer quanto Sieber publicam tiras regularmente, utilizando a internet como meio de divulgação. Em seu trabalho, há uma nítida influência das publicações *underground*, gênero que, assim como durante a abertura política, parece ser bem recebido agora, possivelmente devido às inovações na produção, que tem mais liberdade, e na divulgação.

Eisner (2005, p. 163) esclarece a diferença entre o *comix underground* e os quadrinhos comerciais, notadamente quando analisa a pressão sobre os criadores

por bons resultados. Para o autor, o “mercado exerce uma influência criativa”, já que os quadrinistas, percebendo o que alavanca as vendas, muitas vezes se preocupam mais com a forma, com os desenhos que atrairão o público, do que com o conteúdo. Esse tipo de pressão editorial não acontece nos quadrinhos alternativos nem com a grande maioria dos quadrinhos publicados diariamente na internet.

Com seus diversos gêneros, os quadrinhos alternativos compõem o universo de HQs cuja divulgação utiliza ferramentas tecnológicas ou a rede. Fenty, Houp e Taylor (2004, p. 4) comentam a aproximação das *webcomics* com o estilo *underground*: “Da mesma maneira que os quadrinhos *underground* apresentam o universo *underground* da cultura das drogas e outros movimentos, [...] *webcomics* focam algumas subculturas, como as dos *videogames*, *roleplaying games*, programação de computadores e outras formas de cultura ‘geek’” (aficionados por tecnologia). Os autores (2004, p. 4) ainda apontam que as “[...] *webcomics* exploram estilos e temas que se opõem às normas estabelecidas pela sociedade em geral e para seus próprios leitores”.

Um exemplo desse tipo de quadrinhos, voltado para um público específico e veiculado exclusivamente na internet, é a tira *Caverna do Jedi*, de Caetano Cury:



Figura 14 – Tira de humor publicada no site *Jovem Nerd* em 05 de outubro de 2011.

Essa sequência de quadrinhos possui diversas características e signos que só podem ser decodificados com base em informações e referências que mesclam o universo fictício da saga *Star Wars*, uma série de filmes norte- americana, com elementos da cultura televisiva brasileira.

O que a internet proporciona é o direcionamento do quadrinho para um público-alvo. Os fanzines, até pela forma amadora como a distribuição era realizada, tinham um resultado parecido, mas com menor exposição, o que pode ser atribuído, nas palavras de Magalhães (2003, p. 02), ao “[...] fato de os fanzines serem livres das amarras do mercado, da imposição das grandes tiragens, da linguagem

consensual própria às publicações dirigidas a um público genérico, ou seja, ao mercado”.

A década de 1990 trouxe como contribuição a revolução da informática, que afetou toda a produção desse tipo de publicação. O amadorismo das fotocopiadoras foi então substituído, em muitos casos, pelas vantagens da editoração eletrônica. Não demorou para que a grande rede fizesse parte também do esquema de distribuição, funcionando como um espaço no qual os criadores podem divulgar e promover suas publicações. Essas facilidades, aliadas ao baixo custo de produção resultante da utilização cada vez mais intuitiva da tecnologia, permitiram a proliferação das HQs.

O início do movimento *underground* nos Estados Unidos foi fruto das transformações ocorridas na década de 1960, quando alguns autores de quadrinhos resolveram se opor ao conservadorismo e à censura comum no meio comercial da época, que publicava histórias heroicas, inocentes e bem-comportadas. O tom crítico contra a política norte-americana expansionista, representada principalmente pela Guerra do Vietnã, foi identificado como contracultura, ou cultura marginalizada, e atingiu diversos meios artísticos. Temas como sexo, drogas e crítica social passaram a ser bandeiras desse movimento, que não se restringiu ao seu lugar de origem.

No Brasil, ele acabou tendo forte efeito não apenas em razão da guerra do Vietnã, mas principalmente por se opor ao sistema político nacional instaurado pela ditadura militar e à falta de espaço para publicar obras de modo comercial. O termo estrangeiro *underground* foi abasileirado para *udigrudi*, cuja maior expressão foi a revista *Balão*.

Magalhães (2009, p. 06) esclarece que “[...] os quadrinhos *underground* permitem por natureza toda sorte de criação em termos gráficos e textuais”, e atribui isso ao fato de serem “[...] a própria expressão do autor, sem condicionamentos ou amarras mercadológicas”. Ou seja, há liberdade para tratar qualquer tema, a possibilidade de experimentar sem preocupações comerciais, em um espaço que pode abarcar uma série de artistas que não conseguiam publicar.

Além dos trabalhos direcionados ao público adulto, os quadrinhos no Brasil se desenvolveram comercialmente em diversos gêneros, desde o terror – muito popular na década de 1950, quando obras norte-americanas descontinuadas lá fora tiveram prosseguimento nas mãos de artistas brasileiros (MOYA, 1977, p. 231) – até o

infantil – caso da *Turma do Pererê*, de Ziraldo, e da *Turma da Mônica*, de Maurício de Souza – e o de heróis, gênero publicado até hoje.

Como em toda parte do mundo, os quadrinhos precisaram se reinventar no Brasil para continuarem relevantes para um público acostumado com outras formas de diversão, *videogames* e internet.

Apesar de ser uma concorrente, a internet se tornou também uma aliada no desenvolvimento das histórias em quadrinhos. Foi através dela que alguns autores contemporâneos puderam criar livres de qualquer tipo de censura ou do crivo de um editor. Um exemplo disso é o quadrinista Allan Sieber.

3.2 Allan Sieber

Allan Sieber nasceu em Porto Alegre, no ano de 1972. Seu pai era desenhista publicitário, ou seja, fazia ilustrações para vender produtos, em uma época na qual os anúncios com fotos eram raros nas revistas. Sieber sofreu bastante influência paterna e desde pequeno dizia querer fazer tiras, o gênero que mais lhe agradava entre as coleções que seu pai possuía. Este, aficionado por quadrinhos, apresentou revistas variadas para o filho na tentativa de desenvolver um potencial talento mais realista, a exemplo dos quadrinhos de super-heróis norte-americanos publicados no Brasil naquele período. Porém, os traços minimalistas e a estrutura das tiras de humor o haviam conquistado.

Uma das maiores influências de Allan Sieber é Robert Crumb, artista e ilustrador conhecido como um dos fundadores do movimento *underground* dos quadrinhos norte-americanos. Quadrinhos autobiográficos, ausência de censura e temática adulta e polêmica, como sexo, política, drogas e humor negro, são características desse gênero, muito semelhantes às dos trabalhos de Sieber. Os desenhos em preto e branco, o excesso de hachuras, que deixam os desenhos mais “sujos”, e a abordagem “nua e crua” da realidade são o que mais chamou a atenção do autor gaúcho no trabalho do norte-americano.



Figura 15 – Desenho de Robert Crumb.

Outras publicações também atraíram Sieber ainda na adolescência, como *Chiclete com Banana*, revista de quadrinhos nacionais que compilava trabalhos *underground*, e o *Planeta Diário*, revista muito similar à primeira. As duas publicações retratavam o cotidiano com humor negro, sarcasmo e ironia, sem censuras. Assemelhavam-se aos fanzines distribuídos em faculdades brasileiras nas décadas de 1970 e 1980.

Apesar dos temas que aborda em seus trabalhos e de suas críticas duras às religiões e ao fanatismo religioso, Sieber foi na infância, como ele mesmo diz, um fanático religioso, influenciado pelas quatro irmãs. Boa parte do pensamento do quadrinista nesse período era de cunho religioso, como a preocupação com a salvação do pai, que não tinha religião, e da mãe, que era católica, e com como converter os dois. Entre os 8 e 13 anos de idade, Sieber foi muito solitário, sem amigos, e a religião preencheu certas lacunas de sua vida. Os amigos, as drogas e as "más influências" foram sua "salvação", levando-o a deixar de lado a religião, conforme entrevista concedida ao *Jornal do Humor*¹.

Sieber afirma na mesma entrevista que, para produzir as tiras, é motivado por "sentimentos baixos", como rancor, vingança e ódio. O foco são temas como cotidiano, relacionamento, religião, política e preconceito.

¹ Disponível em: <<https://ojornaldohumor.wordpress.com/2011/09/30/entrevista-allan-sieber-e-sua-conversao-para-o-humor/>>. Acesso em: 01 fev. 2015.



Figura 16 – Tirinha publicada por Allan Sieber.

De fato, a obra de Sieber é conhecida pelo sarcasmo, um tipo de humor que se vale da ironia e da crítica mordaz, e pelo humor negro, um subgênero do humor que trata de assuntos mórbidos ou considerados de mau gosto pelo senso comum. Entre suas criações, destacam-se as tiras *Bifaland*, *a Cidade Maldita*, *Vida de estagiário* e *Preto no branco*, além de algumas tiras autobiográficas. Seu humor também é relacionado à crítica ácida comportamental, e em alguns momentos são utilizadas a escatologia, com as necessidades fisiológicas do homem servindo para provocar riso, e a hipérbole, expressando com exagero uma visão pessoal por meio de personagens inventados.

Sieber defende o uso da internet como ferramenta de exposição, uma vitrine para qualquer autor. Ainda assim, costuma criticar, tanto em entrevistas como em tirinhas, os excessos das redes sociais e o impacto negativo da tecnologia na vida das pessoas. Nessas abordagens de cunho crítico, muitas vezes o discurso é mais proeminente que os desenhos. Elas costumam ser autobiográficas, pois o autor se insere como personagem e reproduz discursos que viu ou ouviu.



Figura 17 – Tirinha autobiográfica de Allan Sieber.

É a realidade aumentada em função da captação do tempo. Como em um retrato de fotografia, o autor extrai um momento cotidiano e lhe confere contornos

com traços minimalistas. Nesse sentido, Sieber se situa na condição de apocalíptico, conforme Umberto Eco (1991), pois assiste à decomposição da sociedade com espanto e rancor.

Sieber possui uma rede de contatos de autores de sua própria geração. Já se considera um veterano quando se compara aos quadrinistas da atualidade que iniciaram seus trabalhos na internet, e é comum ver representações ou menções de outros autores nos quadrinhos dele.



Figura 18 – Desenho de Allan Sieber faz referência, na camisa do personagem, ao site *Malvados*, de André Dahmer.

Essa rede de contatos propiciou o surgimento da revista *Tarja Preta*, também uma coletânea de quadrinhos nacionais nos moldes do *underground* norte-americano. Foi nessa revista que surgiu o personagem Capitão Presença, um bom exemplo da prática desses autores de retratar amigos. Em uma das reuniões de produção da revista, um dos colegas acabou se tornando o personagem que sempre recorria à maconha como solução de qualquer problema, uma brincadeira com o fato de o sujeito real ter sido responsável pelas bebidas e demais substâncias consumidas nas reuniões, conforme vídeo produzido pelos editores².

O contato com essa rede de quadrinistas possivelmente modifica de alguma forma o processo criativo, já que são autores que sempre estão trocando ideias, analisando trabalhos e produzindo obras colaborativas. Na entrevista citada, é

²Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=d-j25NA2Xf4>>. Acesso em: 01 fev. 2015.

possível notar que drogas e bebidas faziam parte do processo criativo dos escritores e desenhistas. Suas reuniões originaram várias histórias colaborativas, formando uma espécie de conexão entre eles.

Allan Sieber tem o reconhecimento de seus pares não apenas pelos quadrinhos, mas também pelas animações. Dono de uma produtora, a Toscographics, Sieber desenvolveu diversos trabalhos quase amadores, como ele mesmo costuma chamar, cuja importância maior é poder “fazer do próprio jeito”.

O autor costuma expor sua visão de mundo tanto nos quadrinhos que desenha quanto nas entrevistas e publicações em redes sociais. Sua interação com seu público passa necessariamente por aspectos do planejamento, da criação, da produção gráfica e da divulgação das histórias em quadrinhos como produtos midiáticos.

Em textos nas redes sociais, Sieber opina e se manifesta, permitindo que os leitores conheçam suas ideias e corroborando ou direcionando o sentido ideológico dos quadrinhos. Quando publica em jornal, o autor não tem espaço para colocar um enunciado que não os da tirinha, ao contrário do que acontece em seu *blog* e nas redes sociais, em que há espaço para interação, como pode ser visto na imagem a seguir:



Figura 19 – Postagem de 2014 do *blog* de Allan Sieber.

Sieber chegou a se manifestar publicamente a respeito das eleições presidenciais de 2014 no Brasil, publicando um texto no qual analisava o comportamento e o discurso das pessoas em relação ao assunto. Mesmo sendo um desabafo, são perceptíveis no texto as mesmas acidez e agressividade encontradas nas tirinhas.

ABRINDO O VOTO E CONFERINDO SE ESTÁ TUDO LÁ DENTRO

allansieber 15/10/2014 20:32

Compartilhe   189  3,9 mil  Imprimir  Comunicar erro



Já falei e falo de novo, nunca votei na vida. Não confio em quem se candidata a qualquer cargo. Que pretensão é essa de mandar nas pessoas e organizar as coisas? Algo podre tem. Já reparou no síndico do seu prédio? Não é uma pessoa que você vai convidar para beber, para dizer o mínimo.

Pois bem, mas nesse temerário Segundo Turno resolvi comparecer às urnas (agora só preciso descobrir onde elas ficam, espero que não seja longe). É uma questão básica, quase como tomar uma posição quando os nazistas ocupam a França em 1940 ou em uma possível invasão zumbi: não dá pra ficar em cima do muro.

"Tirar o PT do poder" virou um mantra fashion ao lado de "não contém glútem" e "vamos comer tapioca de manhã". Brasília é como Las Vegas, uma cidade dominada por gangsters no meio do deserto. Se você quer fazer alguma coisa lá – tipo governar o Brasil – tem que jogar com os escroques. Essa histeria e desinformação, como se o PT tivesse inventado a corrupção no Brasil, é duro de engolir. Mas é fashion odiar o PT, ainda mais se você mora nesse pedaço bastantec jeca do universo chamado Zona Sul Carioca, onde a "conversa" gira de comprar roupas em Miami a os últimos modelos de bicicletas dobráveis. É foda. Se não

Figura 20 – Postagem de 2014 do *blog* de Allan Sieber.

Entre seus textos que criticam o cotidiano, destacou-se um sobre o atentado ocorrido em Paris em 07 de janeiro de 2015. O periódico francês *Charlie Hebdo* foi invadido por fanáticos religiosos que se opunham ao humor ácido das charges da revista. Algumas delas criticavam figuras da política e da religião, protagonistas da maioria das capas do semanário de humor. Maomé, Jesus Cristo, os papas Francisco e Bento XVI, cardeais do Vaticano, ativistas do Femen e o presidente francês François Hollande foram retratados diversas vezes na revista.

O atentado, que vitimou 12 pessoas, entre elas quatro cartunistas famosos, foi motivado por charges de cunho religioso, especificamente as que envolviam o profeta muçulmano Maomé, o qual, segundo os preceitos da religião, não pode ser retratado, pois isso constitui iconoclastia.

Há uma notável diferença na mediação do real e do imaginário entre as sociedades ocidentais e orientais. Percebe-se uma tolerância do Ocidente em relação às representações imagéticas, ainda que várias religiões ocidentais sigam os mesmos ditames iconoclásticos, que negam o culto às imagens ou as destroem.

Dos quatro cartunistas vitimados pelo ataque, um deles foi uma grande influência para Sieber e outros autores nacionais de quadrinhos: George Wolinski. Sieber disponibilizou em seu *blog* uma tira que seria publicada no jornal *Folha de São Paulo*:



Figura 21– Publicação de Allan Sieber em *blog*.

Ainda a respeito do atentado, Sieber diz em um texto publicado em um *site*³:

[...] dos quatro cartunistas mortos, eu tinha intimidade com o trabalho de dois, Wolinski e Charb, o editor do “CH” nos últimos anos e um sujeito culhudo de verdade. Imaginem: em 2011, depois de ter a redação incendiada por extremistas (por conta de uma capa com Maomé), o número seguinte estampava um desenho com o próprio Charb e um muçulmano de

³ Disponível em: <<http://entretenimento.r7.com/blogs/andre-barcinski/allan-sieber-maome-tem-mais-com-o-que-se-preocupar-20150108/>>. Acesso em: 01 fev. 2015.

turbante se beijando na boca... Porra, para mim isso já era motivo pro cara ganhar uma estátua em praça pública.



Figura 22 –Tira de Allan Sieber sobre liberdade de expressão.

Allan Sieber ganhou vários prêmios em razão dos trabalhos artísticos. Na década de 1990, venceu o Troféu HQ Mix três vezes com a revista *Glória Glória Aleluia*: melhor fanzine em 1995, desenhista revelação em 1997 e melhor revista independente em 1998. Em 1999, foi vencedor do Prêmio da Crítica e do Prêmio Especial do Júri no Festival de Gramado. Voltou a vencer o Troféu HQ Mix em outras ocasiões: em 2005 por *Sem comentários*, melhor livro de cartum; em 2007 como melhor cartunista; e em 2010 pelo livro *É tudo mais ou menos verdade – O jornalismo investigativo, tendencioso e ficcional de Allan Sieber*, melhor publicação de humor.

Com o sucesso de suas tiras no *blog*, Allan Sieber conseguiu publicar coletâneas diversas em papel. A liberdade que a internet propicia condiz com seu discurso de que não existe cartunista comportado. Para Sieber, esse tipo de artista sempre atacará algum ponto e produzirá humor com situações inesperadas.

3.3 André Dahmer

André Dahmer é um quadrinista brasileiro de destaque que costuma retratar o cotidiano em tiras, charges e cartuns minimalistas. Sua origem artística está atrelada à internet, que o tornou conhecido e possibilitou sua publicação posterior em jornais, periódicos, revistas e livros.

O autor começou cedo a trabalhar com desenhos por causa de um problema que enfrentou na infância: uma grande dificuldade em manter a atenção e controlar a

hiperatividade, razão pela qual foi reprovado duas vezes ainda nos anos iniciais de estudo. Isso fez com que seus pais fossem convocados pela escola e alertados sobre a possibilidade de ele não ter condições de ingressar em uma faculdade. Os pais perceberam que o filho tinha muito interesse em desenhar e resolveram matriculá-lo em uma escola de arte em frente da casa deles. Depois de ingressar na escola, em que teve como professora de pintura Maria Teresa Vieira, Dahmer não teve mais qualquer problema com os estudos. Para ele, os desenhos se transformaram em uma verdadeira terapia, conforme entrevista dada à editora Saraiva⁴. Entretanto, por fazer parte de uma família de acadêmicos, acabou se formando para atender aos anseios familiares, e trabalhou em um escritório apenas para descobrir o que não queria fazer de sua vida.

Ao contrário do que aconteceu com Sieber, Dahmer teve pouco contato com quadrinhos em sua infância, um pouco por falta de influência e outro tanto por falta de interesse. Foi conhecer um ou outro gênero já na idade adulta.

Cursando desenho industrial na faculdade, descobriu que não tinha nenhum interesse em nada do que era ensinado lá. Ainda assim, conforme a entrevista citada, acredita que os problemas que teve em se adaptar ao sistema ajudaram-no a perceber que precisava criar um modo próprio de trabalho.

Dahmer trabalhou no jornal *Lance* como infografista, ou seja, criando imagens com textos sobrepostos que serviam de base e complemento para as notícias, emprego que abandonou. Nesse período, começou a fazer tirinhas para amigos e, despretensiosamente, resolveu colocá-las na internet.



Figura 23 – Recorte do *site Malvados*, de André Dahmer.

⁴Disponível em: <<http://www.saraivaconteudo.com.br/Entrevistas/Post/10361>>. Acesso em: 01 fev. 2015.

O ano era 2001, época em que os *blogs* estavam surgindo. A conexão à internet ainda era discada e as pessoas não tinham uma noção exata do que era seu público. Não existiam muitas ferramentas de compartilhamento ou redes sociais.

Um ano depois, Dahmer recebeu uma ligação do *Jornal do Brasil* para publicar quadrinhos. Como o *site* do autor não tinha contador de visualizações, ele não tinha ideia do alcance de suas tiras e, por isso, imaginou tratar-se de um trote. O que tinha acontecido é que os traços do quadrinista, os temas abordados e a linguagem das tiras tinham chamado a atenção de Ziraldo, famoso quadrinista do movimento de autores que combateram a ditadura no Brasil. Desfeito o engano, Dahmer começou a publicar suas tiras no periódico.

Ele não imaginava que o site *Malvados* era tão acessado e não esperava que a publicação virtual fosse lhe render tanto. Se soubesse a quantidade de leitores que tinha, acabaria se preocupando muito mais ao produzir as tirinhas, ou seja, o desconhecimento da quantidade de acessos fez com que o autor se preocupasse pouco com as mensagens que colocava nos quadrinhos, como disse no programa *Jogo de ideias*⁵.



Figura 24 – Tirinha de André Dahmer publicada no *site Malvados*.

As tirinhas do autor fazem uma crítica politicamente incorreta aos costumes e problemas cotidianos. O cartunista criou vários personagens, como os Malvados, duas figuras que discutem problemas do dia a dia; Emir Saad, um ditador sádico e egocêntrico do fictício Ziniguistão; e Terêncio Horto, um escritor de livros que questiona o presente e as ações alheias, nas tiras preferidas do autor. Trabalha temas cotidianos na série *Quadrinhos dos anos 10*, a nostalgia em *Museu dos anos 90*, e a religião cristã em *Apóstolos*.

⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YK31Z0DNE38>> e <<https://www.youtube.com/watch?v=by3y0ojmol8>>. Acesso em: 01 fev. 2015.

Assim como Sieber, Dahmer costuma se colocar como personagem em séries de tirinhas, fazendo quadrinhos autobiográficos. Neles, o cartunista retrata os próprios problemas, os excessos do passado, as paranoias e as dificuldades dos relacionamentos.



Figura 25 – Tirinha autobiográfica de André Dahmer.

Na entrevista concedida à Saraiva, Dahmer disse que pratica o desapego, ou seja, não tem medo de parar um trabalho ou uma atividade em função de outra ideia ou de uma vontade diferente. Na área artística, o autor já experimentou desde a pintura e as artes plásticas até a poesia, ainda que não tenha abandonado os quadrinhos⁶.

O autor possui dois *sites*: www.andredahmer.com.br e www.malvados.com.br. O primeiro é comercial, para vender originais e pinturas, e o outro é o de divulgação das tirinhas. Bastante simples, o segundo *site* pouco mudou nos últimos anos e permite navegar por uma diversidade de trabalhos de Dahmer utilizando os ícones da barra lateral. A cada rotação de tirinhas, muda o comentário do personagem no canto superior direito da tela. A expressão precedida por “Cata-corno Google” se modifica também, e nenhuma das duas têm relação com a tirinha do *site*.

Talvez por causa de seu desapego, o *site* oficial do autor ficou menos movimentado depois que ele começou a utilizar as redes sociais. No *Facebook*, por exemplo, Dahmer mantém atualizações mais frequentes, não apenas com desenhos, ensaios ou tiras, mas também com fotos e comentários cotidianos. Na imagem seguinte, é possível ver o autor se expressando por meio de uma foto na qual alguns jovens são abordados ostensivamente por seguranças em uma praça de alimentação de *shopping center* por conta do tipo de vestimenta que usavam. A

⁶Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iiQnG4uy0IU>>. Acesso em: 01 fev. 2015.

frase escrita pelo autor trata o comportamento mostrado na foto como algo corriqueiro no Brasil.



Figura 26 – Recorte de publicação de André Dahmer no *Facebook*.

As redes sociais permitem que o autor use ferramentas como “Curtir” e “Compartilhar”, para avaliar o que atinge o seu público e de que forma isso acontece.



Figura 27 – Recorte de publicação de André Dahmer no *Twitter*.

Dahmer vê a crítica como algo positivo, preferindo amigos que criticam aquilo de que não gostam àqueles que elogiam apenas para confortá-lo. O cartunista afirma receber muitas críticas na internet, das mais variadas. Há desde os que criticam tudo, sem critério, até aqueles que criticam algo com base em trabalhos anteriores do artista. Existem até mesmo os que apenas xingam.

4. Análise das HQs de Sieber e Dahmer categorizadas por temáticas recorrentes

4.1 Cotidiano

Imagem



Figura 28 – Tirinha publicada por Allan Sieber em seu blog.

A tira tem o título “*Lose your selfie!*”, em inglês, que traduzido seria “Perca seu *selfie!*”. Dos cinco quadros, o primeiro e o quinto aparecem em preto e branco, e o demais são coloridos. Usando uma linguagem coloquial, o personagem, que é o próprio Sieber, fala ao celular e simultaneamente vê o *selfie* de Múcio, foto em que este aparece nu, tocando violão e sorrindo para a câmera com um celular na mão. No terceiro quadro, um casal aparece tira uma *selfie* ao lado do túmulo de Jim Morrison, e o quarto quadro ilustra o visual de uma blogueira. No quinto quadro, volta-se à figura do quadrinista, que, com um trocadilho em inglês, se mostra enfadado com o fato de as pessoas se superexporem.

Texto

O título da tira faz um trocadilho em inglês com a expressão “*look yourself*”, referindo-se ao ato de olhar a si mesmo, que configura o apelo do fenômeno da *selfie*. Entretanto, a tira utiliza a palavra *lose*, que significa “perder”, ironizando a banalização da prática nas redes sociais. Depois vê-se o choque do personagem diante da *selfie* recebida. O terceiro quadrinho refere-se à neurose, entendida como um sintoma psíquico de ordem emocional no qual o paciente tem consciência de não haver desintegração da personalidade ou diminuição de sua capacidade intelectual. Sublinha-se também o tempo em que se vive, no qual ninguém resiste ao reconhecimento nas redes. A *selfie* do casal ao lado do túmulo do vocalista da banda The Doors reforça a ideia de fama e celebridade. O quarto quadro recorre ao passado para explicar que a autoexposição era costume apenas das mulheres de moda. O quadrinista fecha a tirinha com sua própria imagem, demonstrando revolta e indignação em mais um trocadilho escatológico.

Mensagem

A tira de Sieber é claramente uma crítica à prática do *selfie*, que o quadrinista vê com desgosto. Atribui esse tipo de atividade nas redes sociais ao poder da autocomplacência diante da própria imagem, pois o internauta faz qualquer coisa para aparecer, sozinho ou com personalidades que agregam valor à sua suposta personalidade virtual. A tira lembra que outrora a *selfie* era uma atividade do sexo feminino para exaltar sua beleza. A pose presente nas *selfies* é um recurso da mensagem fotográfica que explora os estereótipos sociais ao juntar aspectos objetivos e subjetivos do fotografado. Sendo assim, observa-se na tira o mal-estar do cartunista ao observar o grau de egocentrismo que a *selfie* envolve e o apetite da massa pela exposição a todo e qualquer custo.

Imagem



Figura 29 – Tirinha publicada por André Dahmer no *site Malvados*.

A tira tem o nome “Quadrinhos dos anos 10”, referência ao período que retrata. Trata-se de uma sequência de três quadrinhos, com fundo azul e contornos pretos. Os personagens e os objetos aparecem na cor branca. No primeiro quadrinho, o personagem Ângelo olha para trás, como se encarasse o leitor, mexendo em um computador que tem uma paisagem noturna na tela, em que a mesma cor preta dos contornos representa o céu. O personagem do primeiro quadrinho tem pouco cabelo e usa óculos, elementos que denotam idade.

No segundo quadrinho, outro personagem aparece de perfil, levemente inclinado para o que parece uma tela muito fina de computador e com um olhar perdido representando a falta de referencialidade. Usa gravata e não tem traços ou hachuras no rosto, o que indica uma idade menos avançada do que a do primeiro personagem.

No terceiro quadrinho, o primeiro personagem aparece de costas para o leitor, olhando para a mesma paisagem da tela do computador do primeiro quadrinho, mas agora em um horário diurno. O azul do fundo dos quadrinhos aparece na tela levemente intensificado para representar o céu. No lugar da lua retratada no primeiro quadro, há um sol amarelo, única concessão ao jogo das cores azul, preto e branco que permeia a tira.

Texto

O título da tirinha, “Quadrinhos dos anos 10”, já contextualiza o tema cotidiano. Trata-se de um olhar do autor acerca da realidade contemporânea. O

autor emprega o título como se o quadrinho fizesse parte de um museu no qual o leitor pudesse identificar valores e comportamentos do período indicado.

No primeiro quadro, o personagem Ângelo, referência à palavra “anjo” – figura normalmente representada no imaginário como aquela que anuncia –, questiona o segundo personagem acerca de seu sonho de estar em um lugar aberto.

O segundo quadro destaca o personagem Mariano, nome relacionado ao mar, em uma possível referência a quem se deixa levar pela situação ou se lamenta com “olhos marejados”. Ele indaga sobre a internet e a possibilidade de, graças a essa tecnologia, trabalhar em casa, lugar que é um claro signo da intimidade.

No terceiro quadro, Ângelo explica que a diferença entre a tecnologia do século XXI e a ideologia do século XIX seria a razão do aprisionamento atual, característico do período da Revolução Industrial.

Mensagem

O autor contrapõe a tecnologia contemporânea – que leva as pessoas a viverem conectadas e deveria servir como suporte ao pensamento – à ideologia moderna, cujo eixo econômico move o mundo. Há uma clara manifestação contrária ao aprisionamento nos escritórios e aos modelos antigos de produção e trabalho que permanecem visíveis na sociedade contemporânea. As pessoas vivem encarceradas mesmo diante de uma tecnologia que deveria libertá-las. A alusão ao sonho de trabalhar em casa está relacionada com a liberdade, que antagoniza com a realidade vivida por muitos trabalhadores.

Na última tira, a paisagem diurna representa não apenas a passagem de tempo – uma das penúrias da rotina de trabalho contemporânea, na visão do autor –, mas também o conceito de sabedoria, simbolizado pela luz ou por aquele que traz a luz, que é o personagem que resolve a questão abordada na tirinha.

4.2 Relacionamento

Imagem



Figura 30 – Cartum publicado por Allan Sieber em seu *blog*.

Trata-se de um cartum, um quadrinho único em preto e branco intitulado “Feliz Natal”. O quadro é composto de contornos fortes, sombreamento e hachuras. Há a figura de uma criança com os olhos cheios de lágrimas, sentada no colo de um homem adulto de semblante severo, que fuma um cigarro. O adulto está sentado em um sofá, com o braço esquerdo apoiado no encosto e o direito abaixado, uma posição desfavorável para consolar a criança sobre suas pernas, que parece procurar conforto ou aconchego.

Texto

O adulto que presumivelmente a criança toma como figura paterna fala da realidade das coisas, desmistificando conceitos do imaginário popular (a existência de Papai Noel e vida após a morte), além de anunciar, em um código cifrado, a possibilidade de a criança não ser seu filho biológico. A sequência na composição da

frase permite essa interpretação, e com base nisso pode ser percebida uma ironia no título “Feliz Natal”.

O Papai Noel é evidentemente um arquétipo infantil bastante distante da realidade. A vida após a morte é o segundo item mencionado pelo personagem, e vê-se que o autor a considera um mito, talvez voltado para adultos. O fim da fala tem tom de ameaça, como se isso fosse necessário para acabar com qualquer ilusão da criança.

Mensagem

O conceito de Papai Noel faz parte da cultura da maioria dos povos do Ocidente. Representa, para muitos, o encantamento, a recompensa para os justos, a figura paterna cuja intenção não é castrar, mas presentear aqueles que se comportaram de acordo com os ditames sociais. A desconstrução dessa figura no cartum traz a criança e os leitores para a realidade do ponto de vista do artista.

A contraposição da realidade e ilusão aparece em diversas camadas do cartum. Primeiro, considera-se que, no imaginário da maioria, o pai deve amparar e acarinhar o filho, e não fumar na frente dele. Em segundo lugar, a conversa sobre a realidade contraria o título, que remete a uma época de felicidade e presentes; o presente do pai, porém, nada mais é do que a negação dos sonhos da criança.

Dessa forma, o autor ironiza os diversos escapismos da sociedade e as crenças não baseadas em fatos ao mostrar a realidade dura de uma criança que se descobre adotada, em um mundo sem magia e sem vida após a morte em uma data que deveria simbolizar exatamente o oposto.

Imagem



Figura 31 – Tirinha publicada por André Dahmer no Facebook.

Trata-se de uma tirinha composta de três quadros em cores com o título “Quadrinhos dos anos 10”, que, conforme comentado anteriormente, e apesar de o tema ser outro, relaciona a tira com uma situação cotidiana.

No primeiro e no último quadros, um personagem de camisa amarela, óculos, bigode e cabelo emaranhado aparece sentado em um sofá de cor verde. Ele está recostado no sofá de perfil, aparentemente confortável.

No segundo quadro, há a figura de uma mulher com roupas vermelhas e uma máscara de três chifres. As roupas sugerem um comportamento adulto de caráter sexual e sadomasoquista, principalmente por causa da máscara e dos objetos pontiagudos nos seios. A personagem também aparece de perfil, porém virada para o lado oposto ao do personagem anterior.

Texto

No primeiro quadro, o personagem revela um desejo masoquista, pedindo por um sofrimento extremo e perguntando o que a personagem do segundo quadro havia preparado para ele. O nome “Leila”, de origem árabe, refere-se à noite, à escuridão, e pode denotar um desejo oculto, que não deve ser mostrado para a sociedade.

No segundo quadro, Leila responde que o sofrimento extremo será assistir à programação da TV aberta. O terceiro quadro fecha a tirinha com a confirmação do personagem a respeito do grau de sofrimento.

Mensagem

Dahmer critica claramente a qualidade da TV aberta brasileira, relacionando-a a um sofrimento extremo. O personagem masoquista pede por algo grandioso na escala de sofrimento, e as vestes de Leila sugerem que o sofrimento será causado de modo físico, o que se contrapõe ao discurso dela. A anuência do primeiro personagem apenas reforça o grau de sofrimento e da crítica.

Outro ponto que o autor aborda são os relacionamentos. O personagem tem um tipo de relação com Leila que não lhe permite se apaixonar. Há o medo de nutrir

um sentimento por ela, que o conhece tão bem que supera suas expectativas no campo dos desejos.

4.3 Religião

Imagem



Figura 32 - Tirinha publicada por Allan Sieber em seu *blog*.

A tirinha é composta de três quadros em cores, dos quais o primeiro mostra um casal, um de frente para o outro, sentado dentro de uma barraca.

O personagem da esquerda é um jovem vestido de modo casual e urbano, com boné e brincos. A mulher com que conversa é representada como alguém acima do peso.

O segundo quadro é um *close*, em que a personagem fica de frente para o leitor, com olhos arregalados, lágrimas escorrendo e um sorriso indicando alegria.

O último quadro mostra dois personagens distintos. O mais velho tem pouco cabelo, apesar de comprido, usa uma vestimenta branca e tem acima da cabeça um símbolo relacionado a divindades, como as auréolas dos anjos. Ele sorri com os olhos fechados e a mão esquerda levantada, indicando satisfação. O segundo personagem, mais jovem e com a camisa de uma banda de *rock*, está olhando para baixo. Sua expressão de desapontamento e raiva é reforçada por traços na frente de sua cabeça. O cabelo comprido e a barba o assemelham ao personagem mais velho.

Texto

A tirinha começa com um recordatório que contextualiza o leitor quanto às condições em que muitos casais são formados na fictícia Bifaland. Trata-se de um evento chamado “Aleluião Radical”.

O jovem de boné questiona a garota acerca dos sentimentos por ele, querendo saber se são mais fortes do que o que ela sente por Jesus, avatar do cristianismo. A jovem titubeia, mas responde que ama o rapaz mais do que a figura religiosa.

No terceiro quadro, o velho que representa Deus se vangloria de ter vencido uma aposta e cobra do jovem, Jesus, o dinheiro apostado. O jovem, revoltado, condena o comportamento da mulher, relacionando negativamente o excesso de peso dela ao caráter.

Mensagem

Sieber critica o comportamento religioso ao deturpar e misturar os conceitos de amor carnal e amor espiritual. A tirinha começa com uma crítica ao amor incondicional a Deus, propagado em diversas religiões. Mostra o corrompimento de uma jovem que se deixa levar pelo desejo em vez de seguir as convicções religiosas. É uma crítica à sociedade por meio da humanização de Deus, rebaixado a uma figura com comportamentos não aprovados pela cultura ocidental, como a aposta e a indiferença ao amor espiritual, relacionado à salvação em muitas religiões.

Imagem



Figura 33 – Tirinha da série *Apóstolos*, publicada por Dahmer no site *Malvados*.

A tirinha é composta de três quadros em preto e branco com fundo cinza. No primeiro quadro, vê-se a imagem de um homem de barba e cabelo compridos que veste um manto branco, mesma roupa dos outros cinco personagens que aparecem juntos no segundo quadro, todos com traços minimalistas. A diferença é que o primeiro personagem está de pé e com o dedo em riste, como se fizesse uma apresentação ou discurso. No último quadrinho, o mesmo personagem aparece com as mãos na cintura, enquanto borboletas voam ao seu redor.

Texto

O título “Apóstolos, a série” deixa claro para o leitor que a tirinha é parte de um conjunto de tiras. No primeiro quadro, o homem barbudo está no meio de um discurso de aconselhamento sobre comportamentos. Pergunta se Paulo, um dos apóstolos do cristianismo, tem algum comentário a tecer sobre o assunto.

No segundo quadro, um entre os cinco personagens que aparecem levanta a mão e pergunta se Jesus, o personagem do primeiro quadrinho, pode fazer mais uma mágica.

Jesus responde que sim no terceiro quadrinho, mas diz que o objetivo das reuniões não é esse.

Mensagem

O autor questiona a fé baseada em milagres e no divino, tratando-os como distrações em relação às mensagens que as religiões apregoam. É uma crítica ao encantamento como objeto principal das adorações.

Paulo, um dos apóstolos mais influentes, é a figura para quem Jesus pergunta se há comentários. O apóstolo, porém, ignora a oportunidade e, mais interessado nos encantamentos da apresentação, pede por mais um milagre, em uma clara alusão ao comprometimento humano com o prazer em detrimento dos deveres.

4.4 Política

Imagem



Figura 34 – Tirinha publicada por Allan Sieber em seu *blog*.

Em preto e branco e com traços minimalistas, a tirinha mostra três personagens de frente para o leitor, sentados a uma mesa. Dois deles, idênticos, de terno, óculos e feições indiferentes, cercam um personagem com o mesmo traçado, mas com hachuras indicando a idade, sobrancelhas grossas e dois tufo altos de cabelo.

O personagem da esquerda aparece no primeiro quadro com a mão direita sobre a mesa, só alternando a mão no fim da tirinha. O interlocutor, personagem que discursa nos três quadros, aparece no primeiro com uma caneta na mão posicionada sobre um papel, olhando para a figura da esquerda com uma expressão de desinteresse. Em seguida, olha para o segundo de modo mais enérgico. Termina com as mãos juntas, os olhos fechados e um sorriso complacente.

O terceiro personagem aparece com as mãos unidas no primeiro e último quadros e com a mão esquerda sobre a mesa no segundo.

Texto

O recordatório utilizado pelo autor contextualiza o leitor acerca de um partido imaginário e do envolvimento de um artista na modificação de sua imagem perante a sociedade. No primeiro diálogo, o artista Zirolho aponta a dificuldade de melhorar a imagem de um partido envolvido em falcatuas.

No segundo quadro, o personagem da direita oferece mais dinheiro a Zirolho, que, na conclusão da tira, modifica um discurso de crítica ao partido para um que reconhece e simpatiza com sua história.

Mensagem

Sieber critica os diversos partidos e inúmeras legendas por relegarem as ideias que deveriam representar. Começa por inventar um partido chamado Meio Ladrão, em clara referência à maioria dos partidos brasileiros. O artista gráfico Zirolho parece uma alusão ao famoso cartunista Ziraldo, impressão causada não apenas pela semelhança dos nomes, mas principalmente pelas características: cabelo branco e espetado e sobrancelhas grossas.

O cinismo próprio do *marketing* pode ser percebido pelo esvaziamento do discurso no exato momento em que o personagem da direita, com uma postura mais liberal, oferece dinheiro. O personagem da esquerda fica imóvel todo o tempo, impassível.

Imagem



Figura 35 – Cartum publicado por Dahmer no *Facebook*.

Trata-se de um cartum em preto e branco no qual dois homens de barba, sentados em uma calçada, olham ao mesmo tempo para a direita com semblante triste e o corpo coberto de hachuras, simbolizando sujeira e falta de posses. O pote vazio e a garrafa acentuam a aparência de miséria dos dois.

Texto

O texto na parte inferior do cartum revela que se trata de uma mensagem muito mais crítica do que de humor. É um diálogo entre os personagens, que, se fosse colocado em balões, recurso comum nos quadrinhos, poderia perder parte do efeito dramático.

Os enunciados informam o período e a situação na qual os personagens estão inseridos: as manifestações nos centros das cidades brasileiras.

No diálogo, um dos personagens pergunta a respeito dos gritos de protesto, e o outro responde que as pessoas chamavam todos às ruas.

Mensagem

Dahmer utiliza-se da imagem de dois mendigos – que nada têm para aspirar em uma sociedade que lhes nega o básico, como alimentação, abrigo, conforto e higiene – em contraposição aos protestos que aconteceram nos centros urbanos em 2013.

A ironia é a constatação de que, enquanto as pessoas gritavam para que outras fossem às ruas para protestar por direitos, os mendigos nem sequer tinham como sair de casa, já que a rua é o lugar onde vivem. É como se até o direito de protestar lhes fosse negado, uma vez que vivem nas ruas sem serem notados.

4.5 Preconceito

Imagem



Figura 36 – Tirinha publicada por Allan Sieber em seu blog.

A tirinha, em preto e branco e com traços minimalistas, apresenta uma estrutura composta de três imagens distintas: a primeira é de um sapato feminino,

escarpim e com salto; a segunda é de um batom com a ponta voltada para cima e aberto; e a terceira é a expressão assustada de um menino com maquiagem feminina, olhando para o leitor em um *close* cortado.

Texto

O texto é composto de frases diversas que contextualizam os desenhos. No primeiro quadro, lê-se um discurso negativista de um pai para o filho, proibindo-o de experimentar os sapatos da mãe.

O segundo quadro tem um discurso na mesma linha do anterior. Dessa vez, a negação é a respeito do uso do batom da tia.

A última frase começa com uma negativa, mas permite tudo, dizendo que as anteriores são uma brincadeira. No entanto, adverte o filho de que deve ser moderado na realização de seus desejos.

Mensagem

O autor trata pai como figura castradora por negar os desejos do filho. Explora a crítica social, os preconceitos e as expectativas com que o gênero masculino lida em comunidade.

No final, ainda que permita tudo, como se compreendesse de alguma forma os anseios do filho, o pai insiste em pôr um limite na concretização dos desejos, tendo em vista o risco de não ser aceito e sofrer a coerção da comunidade.

Imagem



Figura 37 – Tirinha publicada por Dahmer no Facebook.

A tirinha é composta de três quadros coloridos. A primeira e a última imagem são a mesma: um senhor de idade, sem cabelo, com óculos e hachuras no rosto, exibe uma expressão impassível e mantém as mãos juntas. A gravata sugere sobriedade e o logotipo posicionado no canto superior dos quadros remete a um jornal televisivo.

A segunda imagem traz a figura de um homem mais jovem que o primeiro personagem, com camisa vermelha, cabelo amarelado e um microfone.

Texto

No primeiro quadro, a figura de um âncora de telejornal faz uma indagação pouco usual a um repórter. Em vez de perguntar sobre alguma notícia, indaga a razão de os repórteres de TV terem a necessidade de se passar por heterossexuais. No segundo quadro, o repórter explica o fato e utiliza a novela como exemplo da expectativa social quanto ao estereótipo homossexual. No terceiro quadrinho, o nome do jornal ressalta que a explicação do repórter é verdadeira.

Mensagem

Dahmer critica a visão estereotipada da sociedade em relação aos homossexuais, incluídos em novelas apenas para entreter de forma cômica.

Faz ainda uma contraposição da realidade das novelas à dos telejornais, demonstrando que os dois são produzidos para o entretenimento e que se apoiam em estereótipos, ainda que opostos, para conseguirem credibilidade e audiência.

5. Considerações finais

Esta dissertação abordou o conceito de inovação ao demonstrar como as histórias em quadrinhos se transformaram no decorrer do tempo, tanto no aspecto formal quanto no funcional, esse último sendo fruto do avanço tecnológico das mídias sociais.

Os quadrinhos autorais, acompanhando as mudanças políticas, econômicas e culturais no Brasil, contribuíram para o desenvolvimento do gênero nos diferentes suportes de sua produção. As páginas de Allan Sieber e André Dahmer exemplificam o que acontece com as HQs do país atualmente, sobretudo nos ambientes virtuais e na internet.

Os produtos midiáticos analisados foram escolhidos conforme assuntos que caracterizam o contexto sociocultural da atualidade, e também em razão da experiência autoral dos dois quadrinistas, hoje considerados ícones do gênero midiático em questão.

Como uma das preocupações deste estudo era mostrar como as HQs brasileiras se transformaram com o passar do tempo, atendendo a novas demandas sociais e estilísticas, mereceu destaque o advento da internet, que propiciou o acesso das massas a esse tipo de produção em ambientes de interatividade, renovando e inovando a criação, armazenagem e divulgação dos quadrinhos.

Com o objetivo de analisar a produção autoral de quadrinistas de renome no Brasil, foram selecionados dois grandes autores, Allan Sieber e André Dahmer. De estilos diferentes, suas HQs são vistas e lidas por um grande número de usuários das redes sociais.

Antes da liberdade de expressão própria dos ambientes virtuais do século XXI, porém, os quadrinhos passaram por um período de censura, nas décadas de 1960 e 1970, e um período de instabilidade econômica, nas décadas de 1980 e 1990.

Os procedimentos metodológicos foram o levantamento da bibliografia sobre o gênero e os autores selecionados, para ilustrar as transformações dos produtos midiáticos analisados, e a aplicação do modelo de comunicação que tem como categorias a imagem, no aspecto formal; o texto, em seu conteúdo narrativo; e a mensagem, em seu viés crítico do cenário sociocultural. Também houve a seleção

de quadrinhos sobre assuntos da atualidade, devido a uma demanda de discussão que afeta as formas de sentir, pensar e agir do público que consome esse tipo de produção.

A delimitação do estudo apontou para Sieber e Dahmer por serem quadrinistas que se reinventaram em suas publicações. Ambos trouxeram para a inovação do gênero consideráveis contribuições:

1) A abrangência maior dessas produções, que, atreladas ao movimento de contracultura *underground* dos Estados Unidos, em sua maioria em preto e branco, inseriram-se no contexto brasileiro de massa como forma de fazer crítica. Com a popularização da internet, os quadrinhos alcançaram as massas, o grande público.

2) A mensuração dos efeitos que as HQs provocam no público massivo com base no número de cliques em opções como “Curtir” e “Compartilhar” nas redes sociais para cada trabalho publicado, com a rapidez e eficácia das tecnologias interativas da atualidade.

3) A interatividade com o público, que opina, critica e discute as HQs com os autores, em uma comunicação de mão dupla.

4) A transcendência do âmbito comercial, exibindo obras inacabadas, rascunhos de trabalhos e textos que modificam a visão do leitor das HQs.

5) A crítica em seu sentido mais ideológico. Ambos os autores analisados publicam suas opiniões e expressam suas ideologias com o fim de fazer dos espaços virtuais um lugar de debate.

Por fim, cabe salientar que os resultados desta pesquisa são de grande interesse para aqueles que apreciam HQs e para estabelecê-las como produtos midiáticos sintagmáticos que favorecem uma crítica paradigmática por meio de figuras, muitas vezes minimalistas, abrindo espaço na esfera social para discutir temas contemporâneos da cultura midiática que afetam o cidadão.

Referências

ANDERSON, Chris. **A cauda longa**. Editora Campus: São Paulo, 2006.

ARAGÃO, Octavio Carvalho. Cartum, do impresso à internet: narrativa sequencial e humor disjuntivo. In: **Revista USP: Humor na Mídia**, São Paulo, n. 88, 2010- 2011.

_____. Charges e política – O riso moldando um país. In: **História – Imagens e Narrativa**, ano 3, n. 5, set. 2007.

BARROS, Otacílio. Os quadrinhos do *Suplemento Juvenil*. In: **Edição comemorativa do cinquentenário do Suplemento Juvenil**. Rio de Janeiro: Ebal, 1984.

BRAGA, José Luiz; LOPES, Maria Immacolata de; MARTINO, Luiz Cláudio (Orgs.). **Pesquisas empíricas em comunicação**. São Paulo: Paulus, 2010.

BULHÕES, Marcelo. **A ficção nas mídias**: Um curso sobre as narrativas nos meios audiovisuais. São Paulo: Ática, 2009.

CALHOUN, Pat. A century of comics. In: **The Overstreet Comic Book Price Guide**. New York: Avon Books, 1995.

Danky, James; Kitchen, Denis. **Underground Classics: The transformation of comics into comix**. New York: Abrams Comic Arts, 2009.

DECANDIDO, Keith R. A. Picture this: graphic novels in libraries. **Library Journal**, v. 115, n. 5, p. 50-55, 1990.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (Orgs.) **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.

ECO, Umberto. **Semiótica e filosofia da linguagem**. São Paulo: Ática, 1991.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

FENTY, Sean; HOUP, Trena; TAYLOR, Laurie. Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution. **ImageText: Interdisciplinary Comics Studies**, University of Florida, 29 mai. 2013.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas: Do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

GUIMARÃES, Edgard (Org.). **O que é história em quadrinhos brasileira**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005.

HORN, Maurice. The Origins of the Comic Strip. In: COUPERIE, Pierre; HORN, Maurice (Orgs.). **A history of the comic strip**. New York: Crown Publishers, 1968.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das histórias em quadrinhos. **História – Imagem e Narrativas**, ano 3, n. 5, set. 2007.

MAGALHÃES, Henrique. **Humor em pílulas**: A força criativa das tiras brasileiras. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2006.

MARTINO, L. C. Interdisciplinaridade e objeto de estudo da comunicação. In: HOHFELDT, A.; MARTINO, L. C.; FRANÇA, V. V. (Orgs.). **Teorias da comunicação**: Conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2001.

MARTINO, Luiz. As epistemologias contemporâneas e o lugar da comunicação. In: LÓPEZ, Vassallo de; IMMACOLATA, Maria. **Epistemologia da comunicação**. São Paulo: Loyola, 2003.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2004.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 2001.

MENEZES, José Eugenio de O. Comunicação, espaço e tempo: Vilém Flusser e os processos de vinculação. **Comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, v. 6; n. 15, p. 165-182, mar. 2009.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 5, nov. 1996.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

ROCHA, Maria Eduarda da Mota. Do “mito” ao “simulacro”: A crítica da mídia, de Barthes a Baudrillard. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 10, p. 117-128, dez. 2005.

SANTOS, Roberto Elísio dos. A renovação das histórias em quadrinhos nas publicações alternativas brasileiras da década de 1980. In: **Comunicação & Inovação**, São Caetano do Sul, v. 12, n. 22, p. 24-34, jan-jun 2011.

_____. Aplicações das histórias em quadrinhos. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 22, p. 46-51, set./dez. 2001.

_____. A trajetória de um menino peralta. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio (Orgs.). **O Tico-Tico – 100 anos: centenário da primeira revista em quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

_____. **Para reler os quadrinhos da Disney**: Linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.

SANTOS, Roberto Elísio dos; CORRÊA, Victor; TOMÉ, Marcel Luiz. As histórias em quadrinhos na tela do computador. **Revista Comunicação Midiática**, v. 7, n. 1, p. 117-137, jan./abr. 2012.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **Leitura de webcomics**. In: SEGUNDO CONGRESO INTERNACIONAL VIÑETAS SERIAS: NARRATIVAS GRÁFICAS: LENGUAJES ENTRE EL ARTE Y EL MERCADO, 2012. Disponível em: <http://www.vinetasseries.com.ar/pdf/actas2012/Dossantos_VS_2012.pdf>. Acesso em: 03 jul. 2012.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. Origem e implicações dos quadros e configurações das páginas dominicais e tiras em quadrinhos a partir do final do século XIX. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 33, n. 1, p. 189-219, jan./jun. 2010.

SILVA, Ivana Almeida da. Lendo histórias em quadrinhos na web. **Conexão – Comunicação e Cultura**, v. 1, n. 2, jul./dez. 2002.

SILVA, Nadilson Manoel. As histórias em quadrinhos tornam-se adultas. In: INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO – XXV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2002, Salvador. **Anais...** Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2002/Congresso2002_Anais/index.htm>. Acesso em: 03 jul. 2013.

_____. **Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: Annablume, 2002.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira; VIEIRA, Marcos Fábio. De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 5, n. 13, p. 179-197, jul. 2008.

VERGUEIRO, Waldomiro C. S. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. **História – Imagem e Narrativas**, ano 3, n. 5, set. 2007.

_____. Alienação e engajamento nos quadrinhos: Uma leitura possível da revista *Chiclete com Banana*. **Revista Galáxia**, n. 5, p. 253-258, abri. 2003.

_____. Comic book collections in Brazilian public libraries: the "gibitecas". **New Library World**, v. 95, n. 1117, p. 14-8, 1994.

_____. História em quadrinhos e serviços de informação: Um relacionamento em fase de definição. **DataGramaZero**, v. 6, n. 2, abr. 2005. Disponível em: <http://www.datagramazero.org.br/abr05/Art_04.htm>. Acesso em: 03 jul. 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro C. S.; SANTOS, Roberto Elísio dos. Para uma metodologia da pesquisa em histórias em quadrinhos. In: BRAGA, José Luiz; LOPES, Maria Immacolata; VERONEZI, Márcia. **Quadrinhos na internet: abordagens e perspectivas**. Porto Alegre: Editora Asterisco, 2010.

WESTBROOK, M. David. Mixed Media: Writing Hypertext about Comics (Spectatorship and Framing in the Strips). **American Quarterly**, Baltimore, v. 51, n. 2, jun. 1999.

WOLK, Douglas. **Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean**. Cambridge: Da Carpo Press, 2007.